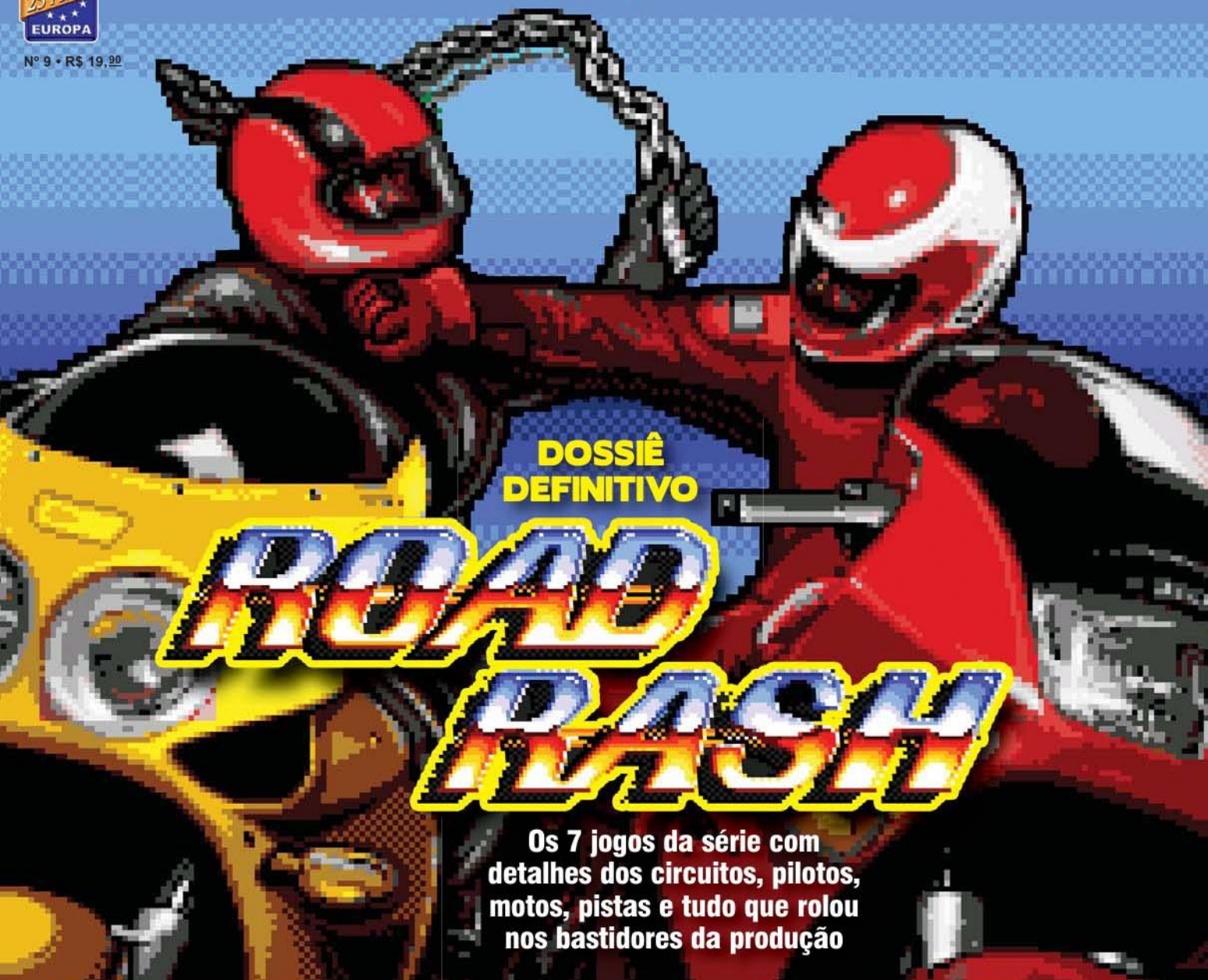
ARCADE • ATARI • DREAMCAST • MASTER SYSTEM • MEGA DRIVE • MSX • NEO-GEO • NES • SNES • E OUTROS

OLD!GAMER

JOGOS CLÁSSICOS, DIVERSÃO ETERNA

EDITORA EUROPA 25 Anos

Nº 9 • R$ 19,90

DOSSIÊ DEFINITIVO

ROAD RASH

Os 7 jogos da série com detalhes dos circuitos, pilotos, motos, pistas e tudo que rolou nos bastidores da produção

TURBO ESPRIT
O precursor de GTA permitiu, já em 1986, pilotar um Lotus Esprit livremente pelas ruas

TESOUROS PERDIDOS
Obras de arte do NES que não são populares, mas que são incríveis e divertidas até hoje

ACTIVATOR "TABAJARA"
Conheça o "sensor de movimentos" que prometia as mesmas atrações do Kinect

TEX MURPHY
Os mistérios, os mutantes e as mulheres no caminho do detetive que fez fama nos computadores

XEXEX
Um dos melhores jogos de navinha de arcade e que não ficou famoso por culpa de Street Fighter II

Diretores:
Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Tânia Roriz
Vivi Carrara

Edição Nº 9 – Junho de 2012

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Executivo: Luiz Siqueira
Diretor Editorial e jornalista responsável: Roberto Araújo – MTb.10.766
araujo@europanet.com.br

Redator-chefe: Humberto Martinez
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte: Marco Souza
Redação: Douglas Pereira
Revisão de Texto: Mariane Genaro
Colaboraram nesta edição: Alexei Barros, André Forte e Orakio "O Gagá" Rob

PUBLICIDADE
Diretor de Publicidade
Mauricio Dias (11) 3038-5093
São Paulo
publicidade@europanet.com.br
Coordenador: Alessandro Donadio
Equipe de Publicidade: Angela Taddeo, Alessandra Savóia, Adriana Gomes, Elisangela Xavier, Ligia Caetano, Renato Peron e Rodrigo Sacomani
Tráfego: Renan Pereira (11) 3038-5097
Criação Publicitária: Paulo Toledo

Outros estados
Brasília: New Business – (61) 3326-0205
Nordeste (Alagoas, Ceará, Pernambuco, Paraíba e Rio Grande do Norte): Espaço de Mídia – (81) 3222-2544
Paraná: GRP Mídia – (41) 3023-8238
Rio Grande do Sul: Semente Associados (51) 3232-3176
Santa Catarina: MC Representações – (48) 3223-3968
Publicidade - EUA e Canadá: Global Media, +1 (650) 306-0880

INTERNET
www.europanet.com.br
Cássio Narciso (Coordenador), Anderson Ribeiro, Anderson Cleiton, Adriano Severo e Karine Ferreira

PRODUÇÃO E EVENTOS
Aida Lima (Gerente) e Beth Macedo
PROPAGANDA
Robson Carvalho

CIRCULAÇÃO
Ezio Vicente (Gerente) e Carolina Mascarenhas

LOGÍSTICA
Liliam Lemos (Coordenação logística); Henrique Guerche, Marcio Policeno, Carlos Mellacci e Fabiano Veiga

ATENDIMENTO A LIVRARIAS E VENDAS DIRETAS
vendasdiretas@europanet.com.br
Gerente: Flávia Pinheiro
Assistente de vendas: Michele Pereira
Promotor de vendas: Leonardo Cruz

ASSINATURAS E ATENDIMENTO AO LEITOR
Gerente: Fabiana Lopes (fabiana@europanet.com.br);
Coordenadora: Tamar Biffi
Atendentes: Carla Dias, Josiane Montanari, Paula Hanne, Vanessa Araújo, Debora Miranda e Fatima Rossi

Rua MMDC, nº 121, São Paulo, SP
CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
Telefone outros Estados: 0800-8888-508 (ligação gratuita)
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

ADMINISTRAÇÃO
Renata Naomi, Paula Orlandini e Gustavo Barboza

DESENVOLVIMENTO DE PESSOAL
Tânia Roriz e Elisangela Harumi

OLD!Gamer é uma edição especial da Revista do DVD-ROM (ISSN 2176-8668).

A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
FC Comercial Distribuidora S.A.

Impressão: IBEP GRÁFICA

Somos filiados à:
ANER – Associação Nacional dos Editores de Revistas

EDITORIAL

A escolha da capa desta edição foi uma das mais fáceis da **OLD!Gamer**. Durante a nossa reunião de pauta, procuramos uma game que reunisse as seguintes características: "extremamente popular no Brasil", "qualidade inquestionável" e "merece muito renascer na atual geração de consoles". Coincidência ou não, toda a galera da equipe pensou imediatamente na mesma série: *Road Rash*. Foi uma escolha fácil até demais...

Seja em uma superprodução em Blu-ray para PlayStation 3 ou em um remake das versões clássicas para as lojas virtuais, seria fantástico voltar a pilotar motos a 200 km/h, sem responsabilidade nenhuma, e bater nas fuças do pilotos concorrentes com boas correntadas. Deu tanta saudade desse clássico da Electronic Arts que decidimos jogar todos os episódios (mesmo os ruins) para reunir material para uma reportagem digna dessa série. Foi uma delícia confirmar que os primeiros episódios ainda representam uma das melhores combinações de velocidade e diversão já criadas para videogames. E foi mais legal ainda quebrar as barreiras da nossa memória e redescobrir que a versão lançada para Nintendo 64, apesar de feia de dar dó, é extremamente empolgante. Essa é a parte mais legal (e indispensável) do nosso trabalho: botar a mão na massa e rejogar os games clássicos para relembrar suas atrações e reviver as sensações.

Por falar em lembrança, aqui você aprende a considerar até os games imperdíveis que não estão na sua memória, pois não eram tão populares na época de seus lançamentos e passaram batido. É o caso dos tesouros do NES, onze games obscuros que escolhemos e temos certeza de que você vai adorar hoje, mesmo com as superproduções atuais elevando as nossas expectativas ao infinito.

Vamos jogar mais clássicos. Nós estamos jogando sem parar aqui. ^ ^

Humberto Martinez
Redator-chefe
Humberto@europanet.com.br

OLD! STAFF

Humberto Martinez
Depois de rever o *Road Rash* de 3DO, pretende usar o jogo como base para aplicar novas técnicas de sofrimento em quem se atrever a furar os prazos.

Marco Souza
Não se intimidou com as caras feias dos bandidos e o cheiro de pneu velho de *Road Rash* e mais uma vez arrebentou na diagramação impecável das matérias.

Alexei Barros
Caiu do cavalo, ou melhor, da moto, ao achar que a matéria de *Road Rash* seria moleza. Desistiu das motos e só dirige o seu Lotus Esprit.

Orakio "O Gagá" Rob
De tanto que exerceu os dons detetivescos em *Tex Murphy*, investigou 11 jogos obscuros de NES que você precisa conhecer.

Douglas Pereira
Ativamos o Dougão porque sabemos que ele gosta das parafernálias que nem funcionam direito, como o Activator. É o que dizem, pelo menos.

André Forte
Já avisamos o Forte que é muito perigoso ele sair de moto com o bagageiro entupido de revistas velhas. Mas ele segue firme e forte sem cair.

SUMÁRIO

EXTRA! EXTRA! EXTRA!

Por André Forte

VIRTUA RACING E A REALIDADE VIRTUAL

Revista Videogame #23
Fevereiro de 1993

A Sega acaba de lançar mais um sensacional simulador de corridas: o *Virtua Racing*. O novo simulador possui cabine articulada, e combina uma nova e realista simulação da força de gravidade com gráficos de realidade virtual, em 3-D perfeita.

Análise OLD!Gamer:
A Videogame parecia realmente empolgada com *Virtua Racing*, tanto que confundiu as bolas e deu ao jogo uma tecnologia que até hoje não foi bem explorada: realidade virtual.

O que *Virtua Racing* tinha era uma bela representação do mundo criado em polígonos, tornando-se um dos primeiros arcades de corrida com gráficos 3D. Agora, as capotagens espetaculares em nada colaboravam para que a força de gravidade dos carros fosse chamada de "realista".

SQUARE CAI DE CABEÇA NO MUNDO DO CINEMA

Super Game Power #31
Outubro de 1996

A Square LA vai começar a transformar os desenhos de Yoshitaka Amano, responsável por *Final Fantasy* e *Front Mission*, em filmes com computação gráfica. Essa experiência servirá para a Square aprimorar mais ainda sua tecnologia gráfica. O filme está previsto para estrear em 1999, mas os produtores garantem que as pessoas vão se impressionar pela beleza fotográfica. *Toy Story*, da Disney, abriu caminho para esse tipo de filme, e a Square LA já conta com os engenheiros responsáveis por Apollo 13. É, os games e os filmes estão cada vez mais próximos.

Análise OLD!Gamer:
Final Fantasy: The Spirits Within foi o longa-metragem que marcou a estreia da Square nos cinemas, mas, ao contrário do previsto, saiu apenas em 2001 nos EUA.

A promessa de que as pessoas iriam se impressionar pela beleza fotográfica foi cumprida. As feições dos personagens, assim como o próprio mundo em que eles viviam, eram muito realistas e impressionantes para a época. Mas a história não tinha lá muita emoção.

Curiosamente, a voz da personagem principal Aki Ross foi dublada por Ming Na, atriz chinesa que ficou conhecida como a Chun-Li do filme de *Street Fighter*.

FINAL FANTASY VII PARA PLAYSTATION

Super Game Power #25
Abril de 1996

A Square, de *Chrono Trigger*, lançará a primeira versão de um *Final Fantasy* para um videogame sem a marca Nintendo (só *FF I* saiu para computadores). A Sony quebrou a exclusividade que a Square tinha com a Nintendo. Mas *Final Fantasy VII* também será lançado para o Nintendo 64. *Final Fantasy VII* é uma obra de arte só. As cenas de batalha abusam dos polígonos. Três personagens estão confirmados: Barret, Claud e Ealis. Disponível em dezembro.

Análise OLD!Gamer:
Final Fantasy VII quebrou paradigmas. Pela primeira vez, um jogo da série foi lançado em um videogame de CD, e pela primeira vez a série saiu para um console que não fosse Nintendo.

O jogo estava mesmo programado para ser lançado no Nintendo 64, mas a escolha da Nintendo pelo cartucho fez com que a Square repensasse a ideia e desistisse. Desde então, a Nintendo deixou de ser a queridinha da Square, tanto que todos os jogos principais são para consoles da Sony, enquanto os da Nintendo tiveram de se contentar com spin-offs (jogos paralelos e não canônicos).

Ah, e não condene a SGP pelo "Claud" no nome do herói. O motivo é que a revista brasileira se baseou nas primeiras imagens divulgadas do jogo, e, como em katakana a leitura é "Kuraude", o tradutor optou por batizá-lo de Claud. Com a localização para inglês, a Square acabou com a dúvida: é Cloud, rapaz!

UM SNES DE 32-BIT. FOFOCA OU VERDADE?

Ação Games #75
Janeiro de 1995

Deu na Inglaterra. A revista inglesa Ultimate afirmou que a Nintendo está (entenda "pode estar") trabalhando num acessório para dar ao Super NES processamento de 32-bit. Ou seja, fazer o mesmo que a Sega, com o 32X. Acrescentou mais: disse que o chip central pode ser de tecnologia RISC da NEC, mais dois chips paralelos da Hitachi, os mesmos do Sega 32X. Se a notícia for confirmada, você ficará sabendo na Ação Games.

Análise OLD!Gamer:
Seria interessante ver como o Super Nintendo se sairia com um adaptador nos moldes do 32X, mas, infelizmente, essa notícia não passou de uma fofoca. Após o Super NES, a Nintendo focou no desenvolvimento do Virtual Boy, aquele fracasso com óculos desajeitados. Como esse aparelho não fez sucesso, o SNES seguiu firme e forte segurando as pontas até que a Big N lançasse o sucessor de fato, o Nintendo 64 (que também não foi o maior dos acertos da empresa).

NBA EM ALTA

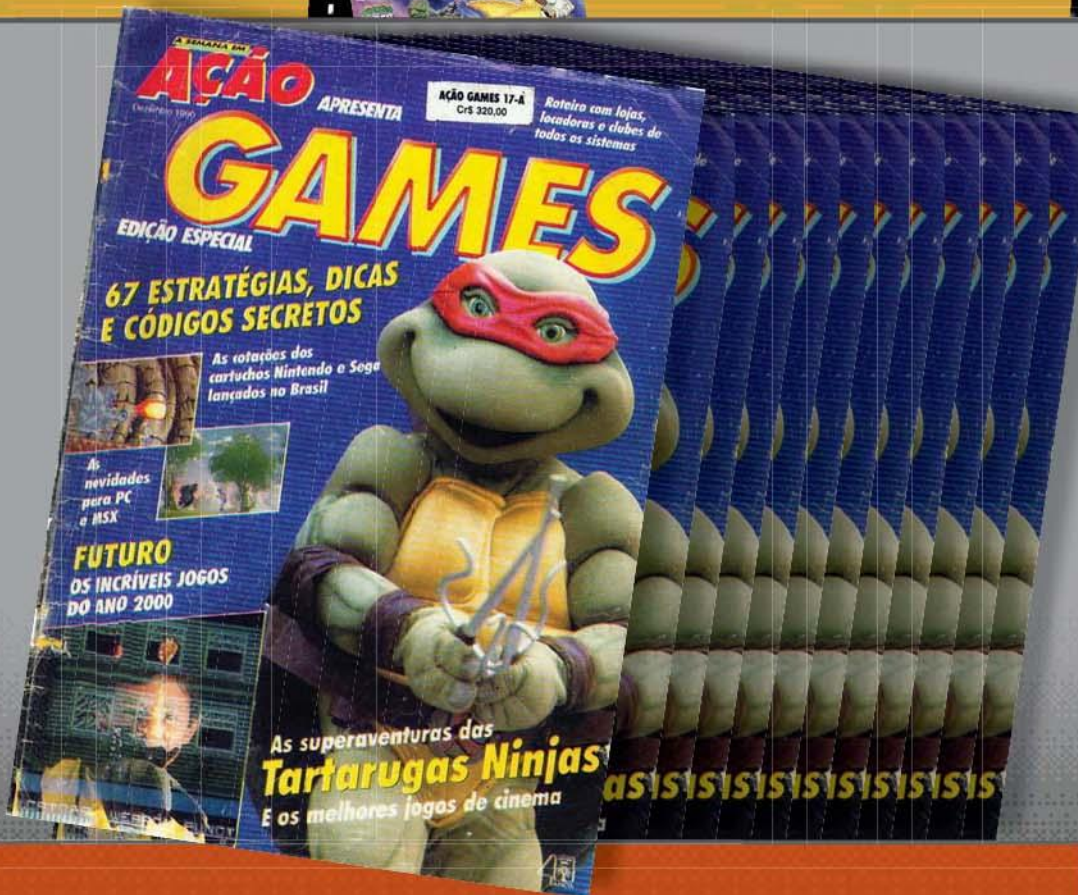
Revista Videogame #23
Fevereiro de 1993
A NBA, a liga de basquete dos EUA, continua em alta entre os gamemaníacos do mundo todo. Acaba de ser lançado o game *Bulls vs Blazers*, protagonistas das finais do torneio da entidade do ano passado, para o Super Nintendo. Ao que tudo indica, a cada ano novas versões virão, com as finais atualizadas.

Análise OLD!Gamer:
Bulls vs Blazers era uma espécie de atualização de *Lakers vs Celtics*, lançado em 1989 para Mega Drive. A aposta da Videogame, de que todo ano teria uma nova versão, deve-se ao fato de, em 1991, a EA também ter lançado *Bulls vs Lakers*, que era baseado no campeonato daquele ano e tinha como protagonistas da final esses dois times. Porém, a franquia da EA teve o nome modificado para *NBA Showdown* em 1993, até que *NBA Live* assumisse definitivamente o posto.

Esses games serviram para alavancar a EA Sports (conhecida na época como EASN – Electronic Arts Sports Network) como uma referência em títulos esportivos para videogames. Tanto que, anos depois, a mesma companhia aproveitou a licença da NBA para lançar a franquia *NBA Live* em 1995, além de trabalhar outras frentes, como *Madden NFL Football* e até o popular *FIFA Soccer*.

REVISTA DO MÊS

A Semana em Ação Edição Especial Apresenta Games
Dezembro de 1990
Uma das revistas mais importantes da história do jornalismo de games do Brasil, a edição especial de dezembro da Semana em Ação era destinada exclusivamente aos videogames, uma febre que despontava no país graças à popularidade do sistema Nintendo 8-bit (representado aqui pelos clones Top Game e Phantom System) e pelo Master System.

O grande diferencial da Ação Games, a cobertura de jogos para computadores, começou a ser visto desde essa edição, com games para PC e MSX. Já a capa não poderia ser outra: As Tartarugas Ninja, os heróis do desenho animado que acabavam de ganhar filme e também faziam sucesso nos consoles da Nintendo e nos fliperamas.

COMO FOI JULHO DE 1991 PARA O...
MEGA DRIVE

Revista Supergame #1, julho de 1991

A primeira edição da revista Supergame é histórica, com o ouriço Sonic estrelando a capa. Além dele, outros sucessos da Sega, como *The Revenge of Shinobi*, *Altered Beast* e *ToeJam & Earl*, podiam ser vistos nessa revista inteiramente dedicada à marca. Importante citar, a Supergame #1 ainda não contava com um padrão de seções para dividir os jogos, elemento que só foi adicionado nas edições seguintes. Dessa forma, vamos mostrar os lançamentos abordados nessa edição da revista.

REPRODUÇÃO SUPERGAME

DESTAQUE DA EDIÇÃO
SONIC THE HEDGEHOG

Fabricante: Sega
Gênero: aventura

"Ninguém é mais rápido que Sonic, o porco-espinho supersônico. E nenhum outro jogo de Mega Drive é tão bom, divertido e gostoso. O que, cá entre nós, não é pouco. *Sonic*, o jogo, é simplesmente o lançamento do ano, no Brasil e lá fora.

Sonic era um porco-espinho tranquilo até que um daqueles cientistas malucos da videodimensão detonou seus amigos da floresta, transformando-os em máquinas mortíferas. Agora, ele precisa lançar mão de toda a sua velocidade – sem falar nos espinhos giratórios – para trazer seus amigos de volta.

Não é fácil. Sonic tem que atravessar seis áreas imensas com três fases cada uma. Para fazê-lo, ele pula numas supermolas (às vezes sem querer) e dispara para o céu, ou mergulha num mundo subterrâneo a uma velocidade... supersônica. Sem exagero, é de dar frio na barriga.

Sonic tem outros trunfos, além da sua incrível velocidade. Ele ganha uma vida cada vez que papa 50 dos muitos anéis espalhados pelo caminho e proteção especial quando pula em cima das televisões.

Graficamente, o jogo é lindo. Passa-se de tela em tela sem a trepidação de imagem comum em jogos de aventura. O som é gostosinho. Mas o mais divertido é simplesmente correr e pular de maneiras antes inéditas em videogames. Ainda não tem data de lançamento, mas a Tec Toy promete-o para logo. Vale a pena conferir."

Texto extraído da edição #1 da Supergame

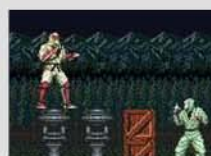
LANÇAMENTOS MOSTRADOS NA SUPERGAME #1:

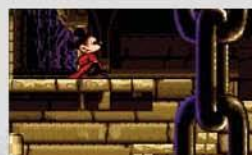
ALTERED BEAST
Fabricante: Sega
Gênero: aventura

AFTER BURNER II
Fabricante: Sega
Gênero: ação

JAMES "BUSTER" DOUGLAS KNOCK OUT BOXING
Fabricante: Taito
Gênero: esporte

MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER
Fabricante: Sega
Gênero: aventura

CASTLE OF ILLUSION STARRING MICKEY MOUSE
Fabricante: Sega
Gênero: aventura

THE REVENGE OF SHINOBI
Fabricante: Sega
Gênero: aventura

BATMAN
Fabricante: Sunsoft
Gênero: aventura

FANTASIA
Fabricante: Sega
Gênero: aventura

TOEJAM & EARL
Fabricante: Sega
Gênero: aventura

QUACKSHOT STARRING DONALD DUCK
Fabricante: Sega
Gênero: aventura

GOLDEN AXE
Fabricante: Sega
Gênero: aventura

JOGO DO MÊS

Mortal Kombat II

Publicação: Acclaim • Desenvolvimento: Probe (Mega Drive) e Sculptured (SNES)
Gênero: luta Lançamento: setembro de 1994 (versões Mega Drive e SNES)

Super Game Power #5, agosto de 1994
"Um ano e milhões de unidades após Shang Tsung aparecer para o mundo, *Mortal Kombat II* será lançado simultaneamente para quatro sistemas. O dia D deste festival de lançamentos está confirmado para terça-feira, 13 de setembro.

A Acclaim e suas associadas no projeto, a Sculptured e a Probe, estão trabalhando duro para levar aos lares de todo o mundo a versão mais completa e com a melhor resolução de pixels possível para SNES, Mega Drive, Game Boy e Game Gear. A grande dúvida é se as versões de 16-bit terão as mesmas sequências do arcade ou passarão por uma adaptação, como a maioria dos fighting games, inclusive *Street Fighter*. Isso, só o tempo vai dizer."

Uma questão de Violência
SGP #5, agosto de 1994
"Primeiramente, as boas notícias: as versões para Mega e SNES apresentarão o mesmo nível de violência. Mais do que isso, pode ser que muitos movimentos finais sejam estudados para carts de 24 mega. No arcade há um total de 62 fatalities. Não podemos esquecer das absurdas babalities e Friendships. Há ainda o pit, tomb e os backgrounds. Tudo isso considerado, conclui-se que será como colocar cinco elefantes em uma romiseta."

PREVIEW DA ÉPOCA

Amém, Acclaim
SGP #5, agosto de 1994
"As animações e backgrounds do arcade estarão incluídas nas versões de 16-bit. Outro fator importante é a velocidade. A Acclaim garante que terá o mesmo compasso do arcade (que é bem rápido). Segredos e personagens escondidos são o grande trunfo de *MKII*. Quem sabe a Probe e a Sculptured tenham 15 minutinhos para programar os gêmeos (a única variação de um para o outro é a cor) Jade, Smoke e Noob Saibot."

O que pensa John?
SGP #5, agosto de 1994

John Tobias é designer da Midway e um dos homens-chave do arcade *MKII*. Como ele e seu parceiro Ed Boon não participaram das conversões para sistemas domésticos, foram chamados pela Sculptured e Probe para finalizar o trabalho. Aqui, John fala um pouco da sua experiência neste projeto:

SGP: John, como é a jogabilidade em MKII?
John Tobias: É excelente. O jogo está incrivelmente similar ao original de arcade. Certas sequências e detalhes ficaram de fora.

SGP: E quanto aos gráficos?
JT: O visual está demais. Com riqueza de detalhes nos dois sistemas, Sega e Nintendo.

SGP: Você acha que vai agradar aos gamers já acostumados com o arcade?
JT: Tranquilamente. Eu costumo dizer ao pessoal aqui da Midway que a versão para SNES é uma das melhores conversões para sistemas domésticos que eu já vi. Está na linha de *Super Smash TV* e *Street Fighter II*. É baseada no 3.1 e a jogabilidade é extremamente fiel ao arcade.

ANÁLISES DA ÉPOCA

VERSÃO MEGA DRIVE
"*Mooooortal Koooombat Dooois*! Quando você ouvir essas palavras, saiba que elas se referem apenas à versão SNES. O *MKII* para Mega Drive é um bom jogo de luta com kombos e ação constante. Mas a falta de gráficos, cores e música impede que ele tenha a qualidade da versão do fliperama e satisfaça a rapaziada do arcade.

A melhor coisa dessa conversão é a jogabilidade. O controle de três botões é meio duro, mas você terá um grande combate se estiver armado com um pad de seis botões...

A ação é fiel ao original e ligeiramente mais constante que a versão para SNES. Para os padrões do Mega, o *MKII* é um game de apresentação sofisticada com uma animação digitalizada que vai deixar todo mundo louco! Mas, para os padrões do arcade, fica devendo. Faltam cores e cenários inteiros de animação, como em Goro's Lair, quando você encontra Jade ou Smoke. Aí, você luta em um portal azul recolorido; interessante, mas nada fiel ao original."

VERSÃO SNES
"O kombate kontinua! Só que desta vez as animações funcionam! Ao contrário da versão lerda do *Mortal Kombat* para SNES do ano passado, este *MKII* tem quase toda a velocidade e as combinações da versão de arcade – isso para não mencionar os gráficos brilhantes, sons, controles, diversão, fatalidades e otras cositas mas...

Os 62 movimentos de humilhação estão representados. Essa selvageria inclui fatalidades de quebrar o braço, lagos mortais que dissolvem a pele, spikes e pits, friendships de deixá-lo com os olhos cheios d'agua e babalities que despertarão seu instinto maternal. Até os personagens ocultos estão escondidos – você consegue adivinhar onde?

As jogadas e o controle do *MKII* são muito bons. A ação é quase tão constante como no arcade. O único problema do controle é não ter pausa."

Visão MK
"A animação dos personagens do cartucho é bem fiel ao fliperama em qualidade e detalhes. Sprites bem grandes, imagens bem definidas, cores de cenário bem vivas – você não poderia querer mais nada. Quase todos os pixels e efeitos de cinemática foram reproduzidos."

Análise OLD!Gamer:
O primeiro *Mortal Kombat* para SNES irritou vários fãs pela falta de sangue, fatalities e pela lentidão das lutas.

Assim como prometido pela Acclaim, a segunda conversão do arcade para o console da Nintendo é mais parecida com a máquina profissional, com direito a sprites grandes dos lutadores, todos os movimentos especiais e de finalização, vozes e boa mecânica.

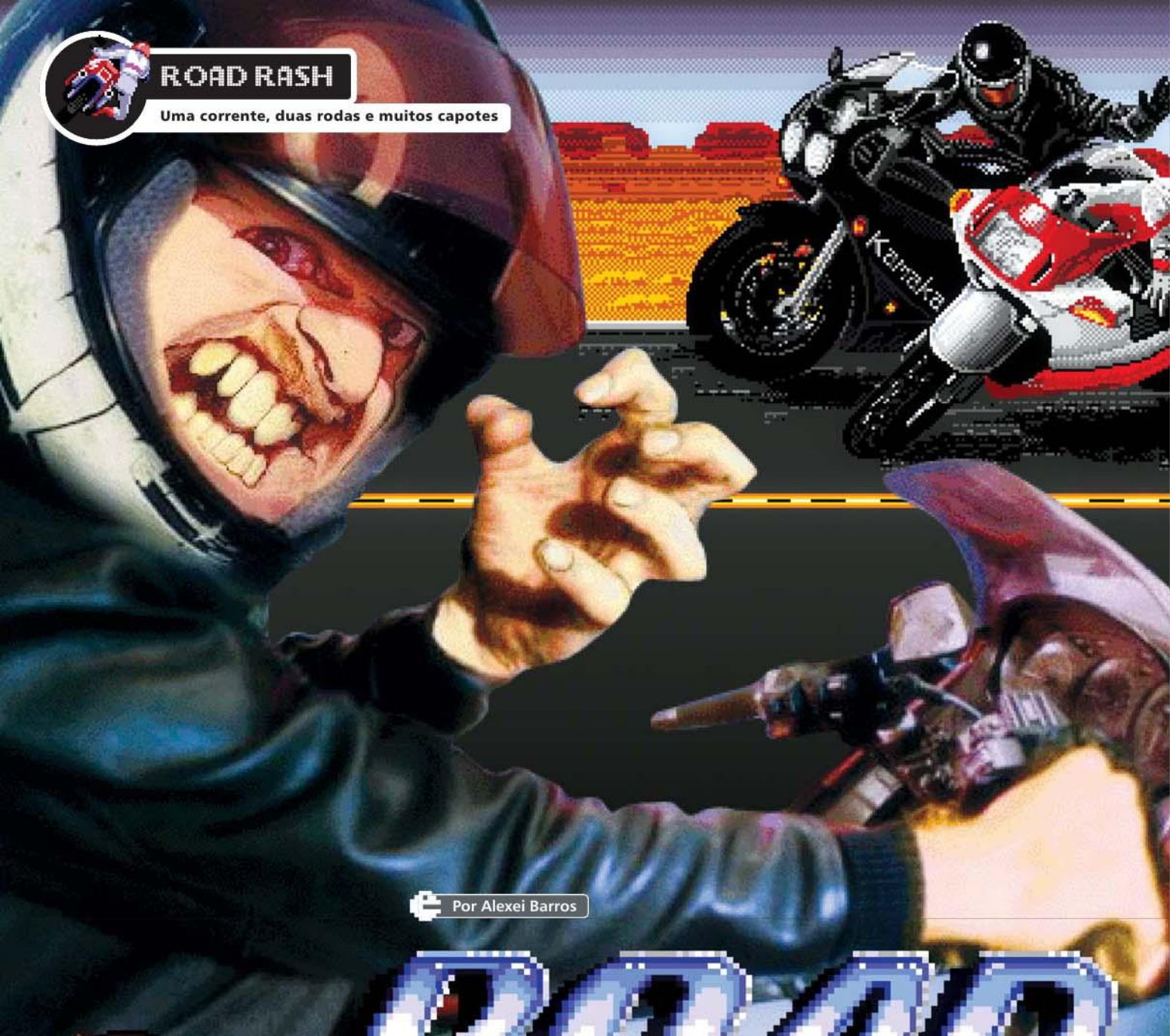
E, assim como John Tobias adiantou, o jogo do SNES surpreende, consagrando-se como uma das melhores conversões de games de arcade para o sistema doméstico.

Já no Mega, como já era de se esperar, a parte gráfica não ficou tão fiel e o jogo para o console perdeu muitos elementos do cenário. Além disso, a maioria das vozes do arcade foi eliminada e os sprites eram menores. Em compensação, o jogo do Mega era mais rápido que o do SNES, o que deixou a jogabilidade ainda superior ao rival.

SPACE INVADERS

(ARCADE . 1978)

SPACE FEVER
(ARCADE . 1979)

Os jogos da Nintendo são muito característicos. A empresa criou e revitalizou os seus personagens e franquias ao longo dos anos, estabelecendo-se como uma produtora diferenciada, especial. Mas, no final da década de 1970, a Nintendo ainda estava em busca dessa identidade e não teve a menor vergonha de tirar uma casquinha da febre da época que era o fenômeno *Space Invaders*, da Taito. Assim surgiu *Space Fever*, lançado em versões colorida e preto e branco. Tal qual *Space Invaders*, a missão é proteger o mundo de uma organizada invasão alienígena em fileiras, e a diferença é que há três variações dos modos de jogo. Como *Space Fever* foge dos padrões de originalidade da Nintendo, a companhia já deve ter jogado esse clone febril no limbo.

Por Alexei Barros

Entre chutes, correntadas e derrapadas, Road Rash não reinventou a roda, mas criou um divertido conceito de pancadaria para jogos de corrida com motos

Road Rash é uma gíria americana, sem tradução literal para português, que define a queimadura na pele causada pelo atrito com o chão. Os sintomas: vermelhidão extrema na pele e dor. Muita dor! Mas o risco de levar um tombo fica em segundo plano diante do prazer de correr com uma moto na estrada com o vento na cara. Alguns indivíduos não se satisfazem com isso e, para aumentar a adrenalina, embarcam em rachas sem regras. Para vencer, vale tudo, até mesmo atacar os adversários com correntadas. Foi com essa pegada que *Road Rash* surgiu pela visionária Electronic Arts, uma empresa que estava em ascensão no mercado na entrada da década de 1990, ganhando renome por criar jogos bem trabalhados.

- **Ano:** 1991
- **Publicação:** Electronic Arts
- **Desenvolvimento:** Electronic Arts
- **Plataforma de Origem:** Mega Drive
- **Versões:** Amiga, Master System, Game Gear e Game Boy

ROAD RASH

Road Rash não é um jogo de luta em cima de motos. Mesmo assim, a cena que define o título é a troca de sopapos entre dois motociclistas em alta velocidade. Nesse aspecto, o jogo quase imita a vida, ou melhor, a rotina de trabalho na Electronic Arts. Calma, ninguém chegou a se estapear no time de produção de *Road Rash*. Ou pelo menos não que nós saibamos. Mas o desenvolvimento não foi lá muito estável e ficou marcado por um conflito de ideias dos dois principais autores do projeto.

Bater em um carro traz más consequências só para o piloto

Um deles é Randall Breen. Funcionário da Electronic Arts desde 1986, Randy, como é mais conhecido, foi o produtor associado de *Indianapolis 500: The Simulation*, feito pela Papyrus Design Group para PC. Trata-se de um simulador de corrida, com "S" maiúsculo, do tempo em que a qualidade gráfica dos consoles não se equiparava aos PCs. Também era diferente dos arcades, acostumados a partidas curtas, de aprendizado rápido.

Road Rash surgiu em oposição ao realismo e à simulação de *Indianapolis 500*. "Corrida exige muito foco e disciplina. Senti que havia oportunidade para fazer jogos de corrida mais divertidos e alcançar um público maior. Sempre gostei de motos e pensei que poderíamos adicionar mais diversão com personagens que você pudesse ver em vez de carros visíveis apenas da parte de trás do cockpit ocupando a maior parte da tela", comenta Breen à revista Retro Gamer (edição #88). "Tirei inspiração da minha paixão por motos e em experiências na cultura de motos esportivas nos montes e vales perto de São Francisco, vídeos de corridas acirradas de MotoGP, as gangues de moto de [anime] *Akira* e a cena em que um ciclista tira o adversário de combate com uma bomba de bicicleta do [filme] *Correndo pela Vitória* [1979]."

A escolha por motos também foi motivada por outras razões. "Um carro na tela em um tamanho razoável poderia precisar de três ou quatro [sprites]; uma moto pode ser mostrada com um ou dois, então nós poderíamos ter mais ação na tela com motos", recorda.

Andar na pista não é perigoso para quem corre de moto

Um soco bem dado faz o adversário cair sentado no chão feito um pato

O outro cara, Carl Mey, ficou responsável, de início, pela parte técnica do jogo. Ele entrou na Electronic Arts três anos após Breen, em 1989. Tinha a experiência de programador em *Maniac Mansion* na Lucasfilm Games e, na Epyx, trabalhava na versão que nem chegou a ser lançada para o portátil Lynx do jogo de plataforma *Rampage*. Foi contratado como diretor técnico na EA e pouco depois recebeu a tarefa de criar o efeito das pistas com subidas e descidas para o *Mario Andretti Racing* de NES. Porém, era muito mais do que o console 8-bit da Nintendo podia fazer. A programação foi ajustada para o Mega Drive, usando um algoritmo de escala super-rápido que permitia aumentar os sprites.

Hoje, não é exagero comparar o efeito com a versátil técnica Mode 7 do SNES, extensivamente usada em jogos do console. A diferença, segundo o próprio Carl Mey, é que não há a rotação em torno do eixo Z como em *F-Zero* e *Super Mario Kart*. Somado a isso, *Road Rash* usou uma adaptação da tecnologia 3D do puzzle do Mega Drive chamado *Block Out*, uma espécie de *Tetris* visto de cima.

Quando um cara chega voando, é porque não vem coisa boa

Então, os dois uniram forças. "Randy sugeriu um jogo tradicional de motos da AMA [American Motorcycle Association], e esssa combinação da minha tecnologia e a ideia de Randy que formou a base de *Road Rash*", afirma Mey à revista gamesTM (edição #99). Mas logo começaram os conflitos. Eles divergem até mesmo na origem do nome. "Eu lancei o conceito intitulado *Road Rash On Mulholland Drive*", diz Breen. Mey discorda: "O engraçado é que *Road Rash* foi o título do jogo desde o começo". Informalmente, o jogo ainda

tinha um apelido. "À revelia, terminamos chamando o jogo de 'Randy's Sunday Ride' [ao pé da letra, o 'Passeio Dominical de Randy']", confessa Mey, que não estava gostando nada do rumo que o jogo estava tomando. "O problema era a tediosa visão da AMA, quase Disney, e a vontade de Randy fazer um jogo no estilo 'vá para qualquer lugar'. Isso não funciona em um console que era uma adaptação da placa de arcade Sega System 16."

Road Rash foi exibido na Consumer Electronics Show 1990, evento de eletrônicos que cedia parte do espaço para videogames – não existia a E3 ainda. "Nossa primeira demo não empolgou. A EA estava apresentando os jogos do Mega Drive e demonstrando bem antes do lançamento. Nós penamos para manter uma taxa de quadros razoável, e as animações não eram convincentes", lembra Breen.

Road Rash não é GTA: você só pode voltar para a sua moto

Frustrado com o estado do jogo, Carl Mey teve uma iniciativa tão ousada quanto uma empinada de moto a 200 km/h. "Eu implorei ao Richard Hilleman [um dos responsáveis pela criação de *Madden* e um dos principais nomes da Electronic Arts] para me dar o controle criativo da

As estradas perpendiculares também eram bem perigosas

jogabilidade e ele concordou, com Randy cuidando de tudo, menos da jogabilidade", revela. "Eu coloquei os policiais, os chutes, os porretes e os socos, e Dan Geisler fez um grande trabalho na física dos acidentes." Como *Road Rash* perderia de qualquer jeito a oportunidade de chegar às prateleiras no Natal de 1990, período reservado aos grandes lançamentos, o time de *Road Rash* ganhou mais seis meses para trocar os pneus e consertar o motor. "Randy pode ter discordado da violência, mas a EA não teve problema com isso porque eles são realmente bons em identificar problemas antes de entrar no jogo", afirma Mey. E, após 14 meses de produção, *Road Rash* foi lançado.

TRAPAÇAS E SABOTAGENS

Nem precisava, mas a EA criou uma motivação para os rachas no manual. A história tem duas páginas, o que é um luxo para um jogo de corrida. Dois caras maus, Fang e Polygon, iam competir na busca do estrelato em torneios oficiais. Polygon estava com a namorada, Natasha, que o ajudava com as coisas da moto. O rapaz então pegou um alicate e foi até a moto de Fang

PILOTOS

BIFF
Não é nada mais do que um babaca com jaqueta de couro e que gosta de socar outros motoqueiros.

HELLDOG
O pior inimigo do homem. Ele vai perseguir você de qualquer forma, então o jeito é dar no pé ou, se for corajoso, tentar enfrentá-lo.

IKIRA
É um cara legal que veio diretamente do Japão em busca de grana. O estilo Elvis do penteado deve ser só uma coincidência.

NATASHA
Se der um safanão nela, vai ter volta. Mas, se você for legal, a piloto do Arizona, radicada na Babilônia, vai lhe dar algumas dicas.

SERGIO
Tarado por motos, ele não vai deixar barato se você tiver a coragem de bater nele. Esteja avisado do perigo.

SLATER
Era um skatista que, cansado de andar na lentidão dos 30 km/h, comprou uma moto para voar a mais de 220 km/h.

PISTAS

SIERRA NEVADA

Pinheiros e colinas decoram o ambiente, mas escoteiros não têm lugar aqui.

- **Level 1:** 9 quilômetros
- **Level 2:** 12,3 quilômetros
- **Level 3:** 16,5 quilômetros
- **Level 4:** 20,2 quilômetros
- **Level 5:** 24,7 quilômetros

PACIFIC COAST

As íngremes dunas de areia são um terror para quem arriscar sair do asfalto.

- **Level 1: 8,5 quilômetros**
- **Level 2: 12,5 quilômetros**
- **Level 3: 16,5 quilômetros**
- **Level 4: 23,1 quilômetros**
- **Level 5: 24,6 quilômetros**

REDWOOD FOREST

Oferece um bom passeio. Só tome cuidado com as pedras pelo caminho.

- **Level 1: 8,6 quilômetros**
- **Level 2: 12,7 quilômetros**
- **Level 3: 16,5 quilômetros**
- **Level 4: 20,5 quilômetros**
- **Level 5: 24,1 quilômetros**

PALM DESERT

Cactos e caveiras de vacas povoam uma estrada de alta temperatura.

- **Level 1: 9,1 quilômetros**
- **Level 2: 12,3 quilômetros**
- **Level 3: 16,4 quilômetros**
- **Level 4: 20,2 quilômetros**
- **Level 5: 23,9 quilômetros**

GRASS VALLEY

Além do tráfego pesado, há diversas vacas e, nas extremidades, celeiros.

- **Level 1: 8,2 quilômetros**
- **Level 2: 12,5 quilômetros**
- **Level 3: 16,5 quilômetros**
- **Level 4: 20,4 quilômetros**
- **Level 5: 24,1 quilômetros**

Daria para usar estas imagens como cartão-postal das cidades

para cortar uns fiozinhos do veículo. Fang regressou e saiu da garagem cantando o pneu, aos risos do casal trapaceiro.

Na competição, o público do estádio sabia que Polygon e Fang eram rivais. Antes da disputa, na linha de chegada, Polygon desejou boa sorte, e Fang rebateu com grosseria. Devido à sabotagem, a moto de Fang nem completou a segunda volta. Ele se acidentou. Natasha se aproximou do piloto, tirou uma com a cara dele e montou na moto de Polygon para a volta de comemoração.

Fang não deixou barato e desafiou Polygon para uma corrida no mano a mano. Entre uma provocação e outra, Polygon falou para Fang se encontrar com ele na pista do Pacific Coast ao meio-dia acompanhado de um médico. Fang então respondeu para o adversário levar uma vassoura para varrer o que sobrar dele. O cenário para o primeiro *Road Rash* foi montado. As cacetadas e as afrontas à lei começaram naquele dia fatídico.

E olha que o policial nem vai pedir que você use o bafômetro

CORRIDAS ILEGAIS

Na parte de corrida, *Road Rash* não possui uma jogabilidade muito diferente de outros jogos: basta acelerar, frear e virar a moto para a esquerda ou direita. Vez ou outra, o piloto se espatifa em batidas espetaculares, mas, tudo bem: basta levantar a motoca e voltar para a corrida. Mesmo que o jogo não preze pelo realismo, a moto não se materializa na sua frente depois do acidente, como seria normal em um arcade. É necessário buscar o veículo.

A caminhada é automatizada, sem precisar apertar os botões para o piloto correr mais rápido, e demora alguns segundos para retomar a prova. É possível mudar a direção da andança do motoqueiro ou fazê-lo parar no meio do processo, o que pode evitar atropelamentos na travessia, e até completar o percurso se estiver próximo da linha de chegada, isso se a polícia não pegar você. O jogo dá uma ajudinha frequentemente ao diminuir a distância da moto caída ao ponto em que o corpo do piloto foi arremessado. A maior safadeza é na quebra da

moto. Em vez de o motoqueiro abandonar a prova e ir para casa, ele regressa ao veículo só para levar uma explosão na cara.

Antes de cada corrida, os competidores, gente boníssima, dão dicas de pilotagem. Em retribuição, recebem sopapos. Você sempre começa em último. A luta pelo primeiro lugar é ferrenha, e vale roubar tacapes dos adversários e usar contra qualquer um que cruzar seu caminho, inclusive para enfrentar os policiais que tentam (muitas vezes em vão) interromper as corridas. Se eles conseguissem, prevalecia a tolerância zero. Nada de estrelinhas que indiquem o nível de procura da polícia como em *Grand Theft Auto*. Quando um homem da lei consegue derrubá-lo e prendê-lo, ou se você cair perto dele por conta de um acidente, aparece na tela

O policial não está nem aí para os seus ferimentos e escoriações

Isto que é eficiência policial: você é preso na hora da batida!

a irritante palavra "Busted". Não se pode vencer todas.

Os golpes não são dos mais variados. No Mega Drive, por exemplo, o botão C desfere socos, mas, combinado com o direcional para cima, o ataque é mais forte. Com o direcional para baixo, você dá uma bicuda e empurra o adversário para fora da pista – ou na direção de um carro. Causar acidentes é um dos maiores prazeres no jogo.

Os rachas rolam nas estradas com tráfego constante de carros no estado da Califórnia, EUA, passando pelas regiões de Sierra Nevada, Pacific Coast, Redwood Forest, Grass Valley e Palm Desert. A escolha desses cinco locais não foi por acaso. "Todas eram estradas em que Randy dirigia sua motocicleta. A modelagem foi feita por Domonique Philipine e sua equipe em um Mac usando

POLICIAIS

FLYNN
Ele é rápido, muito rápido. Portanto, se ver que está na sua cola, é melhor sair em retirada o quanto antes.

O'CONNOR
É tida como a mais valentona da polícia. A sua única chance de não ser preso é ultrapassá-la, porque senão já era.

O'LEARY
Ele tem cara de sonso, mas, se a sua moto for muito devagar, ele pode banir você das estradas da Califórnia.

O'SHEA
Ex-piloto de rachas, ele é um baita piloto que foi contratado pela polícia porque conhece a podridão das corridas ilegais.

ROURKE
A aparência é a de um policial entediado. Que nada. Ele é todo nervosão e é capaz de prendê-lo por pura diversão.

MOTOS

SHURIKEN 400
Potência: 60 HP
Peso: 181 quilos
Preço: $4.000
Tem aceleração lenta, mas com bom desempenho na virada das curvas.

PANDA 600
Potência: 90 HP
Peso: 204 quilos
Preço: $5.000
Moto esportiva boa para qualquer tipo de terreno e de fácil pilotagem.

BANZAI 750
Potência: 100 HP
Peso: 210 quilos
Preço: $7.000
É potente mesmo em alta velocidade e é ótima para fazer as curvas.

KAMIKAZE 750
Potência: 105 HP
Peso: 215 quilos
Preço: $8.000
Dura para virar nas curvas, porém tem mais potência que a Banzai.

curvas de Bézier [utilizada em design de aplicações gráficas para desenhos mais precisos].", afirma Mey. "Eles eram muito fáceis de trabalhar, fizeram um grande trabalho e nunca receberam nenhum crédito, mas eu trabalhei com eles em parte da estrada que fizeram alguns jogadores vomitarem pelos movimentos sinuosos e repetitivos, e, depois de ver um dos filhos dos executivos vomitar na noite do lançamento, eu gritei 'legal, eu finalmente fiz um jogo que faz as pessoas vomitarem!'".

Não são circuitos fechados, com um número determinado de voltas, repetindo os ambientes. São estradas abertas que dão senso de liberdade. No meio da viagem, curvas, subidas, descidas, saltos, acidentes, imprevistos. Tudo uma constante surpresa, porque não há um mapa da pista que permite antever o traçado. O excesso de prudência pode não levar a lugar nenhum. Melhor é correr no limite, no máximo da adrenalina.

Pelo nome, a moto tem tudo para ser modelo pirata, mas OK

As provas são disputadas na ordem que o jogador quiser e ele deve terminar pelo menos na quarta posição. Conquistada a classificação nos cinco circuitos, segue para o Level 2, e os torneios acontecem nos mesmos locais. As pistas aumentam de quilometragem, os adversários ficam mais competitivos, os perigos crescem. O processo se repete gradativamente até o Level 5, o final. Conforme o jogo avança, dependendo da sua colocação na prova, você adquire dinheiro para comprar novas motos, como a superveloz (e cara) Diablo 1000. Como não havia licença das marcas, Diablo, Kamikaze, Panda e Shuriken fizeram as vezes de Ducati, Kawasaki, Honda e Suzuki.

Nem sempre você sai lucrando. Se for preso, é necessário bancar a fiança para ser libertado, e, se quebrar a moto, precisa pagar o conserto. Para evitar o prejuízo ou o fim de jogo decorrente do saldo negativo, obrigando a voltar para o Level 1, basta usar o password fornecido pelo jogo.

O problema de *Road Rash* é navegar pelos menus confusos. Quem não tinha ou não lia o manual de instruções – que geralmente não eram alugados com os jogos – era obrigado a adivinhar o botão para sair de um resultado de prova ou para comprar uma moto.

O raro momento de solidão na pista deve acabar em breve

Ou então descobrir sem querer como desligar as músicas e constatar uma falha no áudio. Normalmente as motos ficam mudas e escutam-se apenas as derrapadas do pneu e o cativante rock'n'roll sintetizado da dupla Michael Bartlow e Rob Hubbard, uma lenda do Commodore 64. Desligando a trilha, enfim se ouvem os motores. É um ou outro, nunca os dois, devido à limitação do chip de som do Mega Drive.

Finalizado o jogo, os próprios desenvolvedores se divertiam. "Todo mundo estava focado em fazer *Road Rash* o melhor possível, e foi o primeiro jogo que eu trabalhei e me diverti após o lançamento. Recebi os parabéns de todo mundo que eu conhecia e solicitaram meu autógrafo, mesmo por pessoas que trabalharam comigo até 2007", conta Mey. "Sou constantemente

RACHAS SEM REPLAY

A coletânea *EA Replay*, lançada em 2006 para PSP, prometia ser a melhor maneira de jogar a trilogia *Road Rash* do Mega em qualquer local, além de outros 11 títulos clássicos da produtora, como *Syndicate*, *Desert Strike*, *Jungle Strike* e *Wing Commander*.

A versão do *Road Rash II* na compilação inclusive tem suporte a multiplayer Ad Hoc. É tudo muito empolgante até você escolher o *Road Rash* e... não ouvir aquelas músicas 16-bit tão características do Rob Hubbard e cia.

As três trilhas originais foram completamente eliminadas e, no lugar, entraram composições novas com qualidade moderna. Rock, fusion e um pouco de techno. Não são intragáveis, só não estão no mesmo nível das antigas. O maior problema é a aleatoriedade com que as músicas são apresentadas. As faixas são tocadas conforme você vai jogando: termina uma, entra outra, como se fosse uma rádio. Não há um tema específico para uma pista, por exemplo. O pacote *EA Replay* também foi colocado à venda para download, somente na Europa, na rede PlayStation Network. A EA planejava fazer a *EA Replay 2*, que nem saiu e acabou com as nossas chances de jogar o *Road Rash* de 3DO no PSP.

SHURIKEN 1000
Potência: 135 HP
Peso: 231 quilos
Preço: $12.000
É mais rápida que o vento. Os competidores têm medo da velocidade desta máquina.

FERRUCI 850
Potência: 110 HP
Peso: 213 quilos
Preço: $14.000
Com motor V2, é frágil: uma batida mais forte basta para destruir a moto.

PANDA 750
Potência: 120 HP
Peso: 204 quilos
Preço: $20.000
Potência excelente e de pintura chamativa, ideal para impressionar Natasha.

DIABLO 1000
Potência: 150 HP
Peso: 204 quilos
Preço: $25.000
Moto mais poderosa do jogo. Somente um piloto ás das duas rodas consegue domá-la.

agradecido por jogadores pela diversão que eles tiveram com o jogo e, para mim, isso vale mais do que dinheiro."

Vendo estrelinhas, como dá para saber se a moto quebrou?

Mas calma. Você acha que Carl Mey chutou Randy Breen da parte da criação e ele aceitou tudo numa boa? "Randy me cortou dos créditos. Ele tirou meu nome da capa e colocou o dele. A política da empresa era que os produtores não fossem creditados na caixa e essa questão levou a EA a eliminar os créditos impressos nas capas a partir daí", revela Mey. Nas versões americana e europeia da capa, além de Randy Breen, aparecem os nomes dos programadores Dan Geisler e Walter Stein ao lado do logotipo. Nos créditos do manual e do jogo, Carl Mey é listado com o resto da equipe, mas, na contracapa do manual, ele não está na foto da equipe.

Mey não poupou o trabalho do colega antes da mudança drástica que ele promoveu. "A versão AMA de Breen de *Road Rash* era um simulador com zero de jogabilidade, enquanto que eu virtualmente adicionei todos os elementos da jogabilidade. Eu me foquei mais em fazer um grande jogo do que nas questões pessoais, mas fui cortado dos créditos", comenta.

OUTRAS ESTRADAS

Se você conhece alguém que diz ter jogado *Road Rash* no Super NES, não acredite nessa lorota! Mas tem um fundo de verdade nisso porque de fato haveria uma versão de SNES com multiplayer simultâneo – no *Road Rash* do Mega Drive é apenas alternado.

Quem é Rex? Nem todos os pilotos apareciam nos retratos

O motivo para a desistência do SNES não é esclarecido, e a grife *Road Rash* ficou mais atrelada à Sega. Agora, se um amigo mentiroso seu morasse na Europa, ele falaria que jogou o *Road Rash* no computador Atari ST. Vários sites disseminam a existência dessa edição que nunca chegou a sair.

Mas a conversão do Amiga, feita pela PeakStar Software, é real e é competente, fluida. Em vez de adaptar a trilha original, Jason A. S. Whitely criou músicas diferentes das usadas no Mega, mantendo a pegada rock'n'roll.

A Probe converteu o jogo para Master System com capricho na versão publicada pela U.S. Gold na Europa e que veio ao Brasil por intermédio da Tec Toy. A contracapa, em bom português, alertava: "Quanto às estradas, você poderá correr no Deserto de Palm (não vá derreter...) na Floresta de Redwood (cuidado com as pedras!) e muito mais!". A taxa de quadros por segundo, que já não era das mais velozes no Mega, ficou mais lenta, mas o visual e o áudio impressionam para um console 8-bit. A Probe se deu conta da falta de clareza nos menus e consertou a bagunça ao acrescentar a seção de Options. O portátil Game Gear teve uma edição similar à do Master que saiu nos EUA e Europa.

O mais perto que *Road Rash* chegou da Nintendo à época foi a versão da The Code Monkeys para o Game Boy, adaptada publicada pela Ocean Software em 1993. Em preto e branco, é mais limitada que a do Master System, com trilha baseada nas músicas do Mega Drive.

- **Ano:** 1992
- **Publicação:** Electronic Arts
- **Desenvolvimento:** Electronic Arts
- **Plataforma de Origem:** Mega Drive
- **Versão:** Game Boy Color

ROAD RASH II

Pouco mais de um ano após o lançamento do original, em 1992, *Road Rash II* chegou ao Mega Drive com alterações, porém mantendo o espírito transgressor. O cargo de produtor continuou com Randy Breen, desta vez sem Carl Mey no seu caminho. "Como candidato número um para ser o diretor de tecnologia, fui afastado do envolvimento direto de qualquer projeto", explica Mey. "Eu ainda os gerenciava, mas estava mais envolvido em novas tecnologias. A EA era um pesadelo político. Sendo assim, tive envolvimento limitado no *Road Rash II* e saí para trabalhar para a Sega antes da finalização do jogo", afirma. "A regra é que a pessoa não leva crédito a menos que fique até o fim no projeto", conclui Mey.

Muitas coisas do primeiro jogo continuam. Incluindo Natasha

Com a mesma engine do primeiro *Road Rash*, o jogo teve algumas mudanças, como a diminuição dos caracteres de passwords (de 20 para 8), adoção do velocímetro digital e a inclusão de menus na tela inicial. A compra de uma moto ou uma escolha não é mais na base da adivinhação e, sim, em opções visíveis.

Lamento, Lawson, suas costas vão arder muito daqui a pouco

Foi mantido o esquema de cinco cenários para correr, mas, em vez de um único estado, a Califórnia, são estradas em diferentes estados dos EUA: Alaska, Hawaii, Tennessee, Arizona e Vermont, garantindo maior variedade de ambientes. No Alaska se veem os vastos campos nevados, no Hawaii, os coqueiros e assim por diante.

Também foi preservado o sistema de cinco níveis de dificuldade, aumentando a distância e os obstáculos gradativamente. A diferença é que, para se classificar, é necessário finalizar a prova pelo menos em terceiro lugar e não mais em quarto como antes. No término, há uma cutscene cômica que narra o que aconteceu com o seu piloto, dependendo do resultado. Uma hora mostra o motoqueiro sendo levado de ambulância e, no melhor estilo *Simpsons*, caindo do carro na estrada. Na outra, uma velhinha dá bengaladas na sua cabeça. Pura comédia. Como são 25 cenas, não repetem com tanta frequência e, somadas às falas dos policiais e dos outros adversários, aumentam o clima de bom humor do jogo.

Para a venda, há 15 modelos de moto em três categorias: Ultra Light, Super Bike e Nitro Class. Esta última representa a novidade, pois possibilita usar o óxido nitroso para dar um gás na velocidade final da motoca e proporcionar saltos que fossem mais espetaculares. E criava estratégia: usar o nitro no meio da corrida para garantir a liderança ou ultrapassar os rivais no fim? Para ajudar na pancadaria, foram adicionadas as poderosas correntes, que têm um longo alcance.

A frustração da prisão logo ia embora com as cenas cômicas

PILOTOS

BIFF
É um cara ousado. Ganhou do seu pai uma moto Diablo e cruzou Harvard Square sem capacete só para afrontar os policiais.

CHINO
É o mais experiente de todos e é cabeça quente. Melhor é tê-lo como amigo e não ameaçar desafiá-lo.

IKIRA
O penteado e a jaqueta de couro agora não deixam dúvidas: o motoqueiro oriental é fã do Elvis. É um cara legal.

JORG & SVEN
Os gêmeos Godfretdsen se odeiam e descontam a raiva nos adversários mais fracos. Entraram nas corridas ilegais por falta de patrocinadores.

KAKANA
Tratado como um rei na infância, ele tem uma mente disciplinada e se concentra para conseguir a vitória.

LAWSON
Renomado e prestigiado advogado de Los Angeles, entrou nas corridas para se livrar do estresse da rotina de trabalho.

NATASHA
Beldade ruiva que ganhou a sua primeira moto aos três anos. Chegou a ser acusada de sabotagem e de colocar vidas em risco.

P.E. Nº 1
Aos cinco anos, foi ao seu primeiro show punk. Aos 18, já tinha perfurado o corpo em 143 pontos. Tem passagens na polícia por tráfico de armas. Ela é o Inimigo Público Nº 1.

ROZ
Das ilhas caribenhas para a Califónia, esta sábia menina tem muita coragem para defender os oprimidos.

SLATER
Conhecedor de todas as quebradas, Slater abandonou o skate para se tornar motociclista. É um cara sarcástico e popular.

WARHAMMER
Com 110 quilos distribuídos em dois metros de altura, é integrante da banda Sock-n-Mouth, cujos álbuns foram proibidos em todo o mundo.

PATINAÇÃO NO ASFALTO

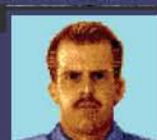
Ainda mais abandonado pela Electronic Arts do que *Road Rash*, *Skitchin'* é um jogo que compartilha a mesma engine e substitui as motos por patins, provocando um resultado interessante quando foi lançado para o Mega Drive em 1993. É possível pegar carona nos carros, usar rampas para acrobacias espetaculares e socar os adversários. Há até uma loja para comprar novos equipamentos.

POLICIAIS

KELLY
Novato, foi para a universidade para ser assistente social, mas seu pai o obrigou a entrar para a polícia.

MARSHALL
Órfão criado em Los Angeles, ele é o policial mais forte que motoqueiros ilegais podem encontrar.

O'CONNOR
Filha de um pai desconhecido, ela vive em uma cabana no Alasca junto com uma matilha de cães.

O'ROURKE
Ex-sargento, ele é bastante agitado. Portanto, certifique-se de ter todos os documentos em ordem se for parado por O'Rourke.

ORTEGA
Frio e de abordagem simples, o policial leva cada prisão como um assunto de grande importância.

PISTAS

ALASKA: GOLD RUSH
É a pista mais difícil, com curvas cegas e desníveis frequentes do terreno.

- **Level 1:** 8,8 quilômetros
- **Level 2:** 12,5 quilômetros
- **Level 3:** 16,8 quilômetros
- **Level 4:** 20,4 quilômetros
- **Level 5:** 24,3 quilômetros

TENNESSEE: SMOKIN' MOUNTAIN
Cervos e vacas. Curvas e subidas: motoqueiros novatos vão vomitar.

- **Level 1:** 9,8 quilômetros
- **Level 2:** 12,5 quilômetros
- **Level 3:** 16,4 quilômetros
- **Level 4:** 20,4 quilômetros
- **Level 5:** 24,3 quilômetros

VERMONT: MAPLE RUN
Uma moto rápida cai bem para voar baixo na zona rural de New England.

- **Level 1:** 9,9 quilômetros
- **Level 2:** 12,8 quilômetros
- **Level 3:** 16,7 quilômetros
- **Level 4:** 20,4 quilômetros
- **Level 5:** 24,3 quilômetros

HAWAII: MOLOKAI EXPRESS
Estrada rápida, com poucas subidas e coqueiros para todos os lados.

- **Level 1:** 9,1 quilômetros
- **Level 2:** 12,8 quilômetros
- **Level 3:** 16,8 quilômetros
- **Level 4:** 20,2 quilômetros
- **Level 5:** 24,4 quilômetros

ARIZONA: HOODOO'S REVENGE
Óleo, carros abandonados e entulho povoam a estrada quente e árida.

- **Level 1:** 9,4 quilômetros
- **Level 2:** 12,5 quilômetros
- **Level 3:** 16,2 quilômetros
- **Level 4:** 20,5 quilômetros
- **Level 5:** 23,6 quilômetros

Além do modo Take Turns, o multiplayer alternado como no primeiro, um amigo no segundo controle pode se divertir no novo modo Split Screen para disputas com dois jogadores em tela dividida. Claro que a visualização do jogo fica mais difícil, e o espaço para ver a ação é reduzido a cerca de ¼ da tela, com o restante usado para as informações da posição na corrida e a barra de energia dos adversários. Há também o modo chamado Mano a Mano em que duas pessoas disputam a prova sem nenhum outro concorrente, escolhendo o grau de dificuldade da pista e as armas de cada corredor. O melhor é que todas as motos estão à disposição sem depender da grana para comprá-las.

Rob Hubbard voltou para a composição da trilha, desta vez acompanhado por Tony Berkeley e Don Veca. O trio manteve a preponderância de músicas rápidas em estilo rock'n'roll, sonorizando as corridas e pauladas frenéticas até que... você ouve o tema da estrada do Arizona. A faixa cadenciada fugia da agitação, com um blues dos mais contagiantes.

Diferentemente do original, *Road Rash II* ficou exclusivo do Mega... ou quase. As revistas alemãs Gamers e Sega Magazin chegaram a publicar em 1994 imagens do que seria a adaptação de *RRII* para o portátil Game Gear. A revista francesa MegaFoce até fez um review dessa versão nunca lançada. Vasculhando o código hexadecimal da ROM de *Kawasaki Superbike Challenge* do portátil, um integrante do site Game Developer Research Institute encontrou o crédito "*Road Rash* 2 conversion by Teque London". Analisando as imagens, nota-se uma semelhança visual dos jogos, levando a crer que, de alguma forma, o *RRII* do Game Gear deu origem ao título com a licença da Kawasaki.

Enfim, multiplayer. Só não leve a troca de sopapos para a vida real

Quem mandou ter uma moto tão potente e não saber pilotar?

Em 2000, a EA publicou a edição de *RRII* desenvolvida pela 3d6 games para Game Boy Color. Embora o jogo não seja numerado, o desenho da tela-título, os modelos das motos e os nomes das pistas não deixam mentir que é *Road Rash II*. A taxa de quadros é muito mais fluida que a antiga versão portátil do primeiro *RR*.

MOTOS

ULTRA LIGHT

SHURIKEN 400
Potência: 50 HP
Peso: 158 quilos
Preço: $3.500
Perfeita para iniciantes por conta da boa dirigibilidade nas curvas e baixa potência.

PANDA 500
Potência: 60 HP
Peso: 172 quilos
Preço: $4.500
De potência média, é uma moto esporte fácil de dirigir mesmo em alta velocidade.

SHURIKEN TT 250
Potência: 85 HP
Peso: 131 quilos
Preço: $10.000
Muito leve e rápida, pode deixar para trás motos com o dobro do peso.

PANDA 900
Potência: 120 HP
Peso: 176 quilos
Preço: $15.000
Uma grande moto que apresenta equilíbrio entre peso e potência.

BANZAI 7.11
Potência: 145 HP
Peso: 172 quilos
Preço: $22.000
Moto personalizada de 1.100cc montada no chassi de uma moto de 750cc.

SUPER BIKE

PANDA 600
Potência: 90 HP
Peso: 185 quilos
Preço: $6.000
Considerando o tamanho, é potente, mas é frágil e difícil de pilotar.

BANZAI 600
Potência: 85 HP
Peso: 204 quilos
Preço: $6.500
A facilidade para virar nas curvas compensa a aceleração demorada.

BANZAI 750
Potência: 115 HP
Peso: 215 quilos
Preço: $11.000
Por conta do baixo preço e estabilidade, é a moto mais popular nas estradas do jogo.

SHURIKEN 1000
Potência: 140 HP
Peso: 233 quilos
Preço: $16.000
É potente e pesadona, o que pode dificultar na hora de virar a curva.

DIABLO 1000
Potência: 160 HP
Peso: 181 quilos
Preço: $28.000
Indispensável para quem quer ser o rei do pedaço. É cara, veloz e vermelha.

NITRO CLASS

BANZAI 600 N
Potência: 100 HP
Peso: 185 quilos
Preço: $8.500
Com nitro, a moto resolve o problema de aceleração da Banzai 600 convencional.

BANZAI 750 N
Potência: 135 HP
Peso: 215 quilos
Preço: $14.000
Tenha um momento de êxtase e alegria ao ativar o nitro nesta belezinha.

SHURIKEN 1000 N
Potência: 160 HP
Peso: 233 quilos
Preço: $20.000
Extremamente potente, pode ser perigosa se usar o nitro na hora errada.

BANZAI 7.11 N
Potência: 165 HP
Peso: 174 quilos
Preço: $28.000
Leve e potente, é a escolha ideal para os melhores amadores.

DIABLO 1000 N
Potência: 180 HP
Peso: 158 quilos
Preço: $38.000
A moto mais rápida do jogo ficou ainda mais veloz. Prepare-se para voar baixo.

- **Ano:** 1994
- **Publicação:** Electronic Arts
- **Desenvolvimento:** Electronic Arts
- **Plataforma de Origem:** 3DO
- **Versões:** PlayStation, Saturn e PC

ROAD RASH

Um velocímetro. Correntes no pescoço. Derrapadas. Motos acelerando, carros de polícia, perseguições. A comemoração da gangue. Uma loira de batom vermelho correndo. Explosão. Surge o logo de *Road Rash* – sem número, sinalizando um recomeço para a série. Tudo de verdade, com atores e veículos reais. A abertura impressionava na época. Quase impensável ver aquilo em um videogame.

Embora o uso das cutscenes em Full Motion Video tenha se mostrado uma moda momentânea e, portanto, sofrido de envelhecimento precoce diante das cenas em computação gráfica que surgiriam anos depois, não dá para desmerecer o esforço da EA na gravação dos vídeos que, somados, dão cerca de 25 minutos. Randy Breen participou da produção.

A coitada da Cydney deveria ser elogiada pelo equilíbrio na moto

"Eu dirigi e pilotei algumas das motos no vídeo junto com o diretor de arte Jeff Smith e outros clubes de corrida locais daquela área. Isso incluía a minha própria Yamaha FZR 1000 amarela, que aparecia na capa do *Road Rash II*, junto com uma Ducati 900SS vermelha, que compramos para servir de referência para as animações", conta o ator-produtor-dublê-motoqueiro, que passou por maus apuros. "No último dia das gravações em vídeo, eu

Este tipo de cenário, na costa, não tinha no Mega Drive

empinei a moto para fugir de dois carros de polícia de São Francisco, mas tive que frear bruscamente para não atravessar o sinal vermelho no próximo cruzamento. O pneu da frente deslizou numa rua escorregadia e eu derrubei a

moto. O departamento de marketing achou útil a moto quebrada e, depois de fazer algumas viagens para feiras de exposição, a moto ganhou um lar no saguão da EA, onde está até hoje."

Os vídeos aparecem também antes e após as corridas, com uma pitada cômica como nas animações de *Road Rash II*. Mas o jogo do 3DO sofre de transtorno de personalidade, e nos menus a obsessão pelo realismo é substituída por um ambiente cartunesco, com personagens cabeçudos e estranhos, embora charmosos. Parece dois jogos em um, pelo contraste de estilos.

Uniformizados assim os pilotos nem pareciam delinquentes

O modo central é o Big Game, com a busca pela classificação para terminar pelo menos em terceiro lugar, ganhar dinheiro, subir de nível, adquirir uma nova moto... Cada veículo tem um breve vídeo de apresentação, que permite visualizar os modelos em computação gráfica. Esse modo também possui todos os vídeos que contam as aventuras do motoqueiro escolhido no início. Em vez de uma figura genérica, o "Player A", se não se desse ao trabalho de trocar o nome, você selecionava um personagem pronto, cada qual com uma moto, uma arma e uma quantidade inicial de dinheiro. A escolha influenciava na reação dos outros pilotos na relação com o jogador. Já o Trash Mode é um treino. Não há história nem compra de motos, podendo pilotar nas cinco pistas em qualquer um dos cinco níveis de dificuldade.

Túneis apertados são sempre bem-vindos em jogos de corrida

As estradas voltam a se limitar ao território da Califórnia e, do primeiro *Road Rash*, regressam Sierra Nevada e Pacific Highway. Em algumas partes é possível correr por ruas largas e amplas, mas

PILOTOS

BOSE JEFFERSON
Não seja enganado pela aparência de cara boa praça do Bose. O soco dele equivale ao peso de dez carros na sua cabeça.

MILWAUKEE JON
O estilão valentão de Jon bota medo até mesmo nos caras experientes. Por incrível que pareça, volta e meia ele abre um sorriso.

AXLE
Bad boy exemplar, sem qualquer escrúpulo. Cruel, muito cruel. Nem tente se aproximar, porque ele não tem bom humor.

CYDNEY BASS
Garota esnobe que gosta de viver no limite. Cuide bem dela, caso contrário terá de aguentar o seu mau humor infernal.

ROAD RASH

- **Ano:** 1993
- **Publicação:** Electronic Arts
- **Desenvolvimento:** Electronic Arts
- **Plataforma:** Sega CD

O *Road Rash* de Sega CD, lançado quando poucos davam bola para o aparelho, não pode ser colocado no balaio das adaptações de 3DO ou ser classificado como um port de *Road Rash 3* do Mega Drive: é um mix dos dois, resultando em um jogo diferente. Os vídeos e os menus vêm do 3DO com qualidade de imagem reduzida, e os nomes das pistas são também os mesmos do console 32-bit. Chegadas as corridas, os gráficos se assemelham ao *Road Rash 3* do Mega e os traçados são outros, distintos das duas versões. Mas a trilha sonora leva vantagem até em relação ao 3DO. As mesmas canções licenciadas de fato tocam durante a corrida e não somente nos menus.

SLIM JIM
Seria o palhaço da turma se não tivesse fugido da escola. Segundo os seus colegas, é o cara que tem potencial para morrer mais cedo.

RHODA THE RASH
De cabelos azuis e maquiagem forte, ela é durona como o asfalto. É psicótica e raivosa.

PEARL MCKURDY
Punk das antigas, despreocupada com a vida, mas também muito competitiva. Luta pela anarquia das estradas.

TEFLON MIKE
Estúpido e lesado, Mike é imprevisível e sem medo. Na verdade, ele põe medo com esse olhar torto.

ainda infestadas por carros e obstáculos especialmente colocados para atrapalhar a sua vida de corredor. O estilo gráfico insere sprites em ambientes tridimensionais, deixando hoje o jogo com visual ultrapassado. A física, por consequência, é diferente, chegando ao ridículo de as batidas frontais não causarem um acidente sequer.

Os controles são idênticos aos do Mega Drive, sem grandes mudanças, como o jogo mantém o espírito dos títulos antigos. O painel da moto pode ser visto ou removido por completo, aumentando o campo de visão da tela. Para salvar o progresso, outra evolução: em vez de passwords, basta gravar no menu, registrando o seu jogo na memória interna do 3DO.

Os sprites estourados dos carros logo denunciam a idade do jogo

A parte sonora, em Dolby Surround, recebeu uma atenção especial. *Road Rash* já interagia com a indústria fonográfica. "Eu realmente queria explorar o CD, o que levou aos videoclipes de música e a trilha sonora com o Soundgarden", afirma Breen. A capa do jogo já salientava isso ao estampar em letras garrafais, além do Soundgarden, os nomes das bandas Paw, Hammerbox, Monster Magnet, Therapy? e Swervedriver. "Eu era um fã [do Soundgarden] na época e nossa diretora de marketing, Leslie Mansford, tinha uma relação com a A&M Records – ela que me apresentou. Nunca tive chance de me encontrar com o [vocalista do Soundgarden] Chris Cornell, mas me disseram que ele era um fã dos jogos de Mega Drive e os jogava nas viagens de ônibus durante as turnês", relembra Breen. "Conseguir a licença das músicas foi um pesadelo. Não havia um precedente – esses tipos de acordo não tinham sido feito antes e isso só foi feito com filmes. Nós acabamos conseguindo. Talvez foi mais

Olhe a gravidade do acidente e nenhuma ambulância por perto

Sem exibir o painel, a tela de jogo é muito melhor aproveitada

MOTOS

RAT BIKES

KILLER RAT
Potência: 65 HP
Peso: 176 quilos
Preço: $5.489
Mistura de restos de outras motos quebradas. É a moto Frankenstein.

BANZAI SPORT 450
Potência: 60 HP
Peso: 154 quilos
Preço: $4.495
Com seis anos de estrada, ainda se dá melhor nas curvas que as motos pesadonas.

KAMIKAZE ZYX 250
Potência: 50 HP
Peso: 131 quilos
Preço: $3.497
Veículos com motor a dois tempos que dizem fazer a maior fumaceira.

CORSAIR SWALLOW
Potência: 45 HP
Peso: 140 quilos
Preço: $3.249
Não é lá grande coisa. Mas o tanque de gasolina é tão brilhante que dá para ver se o penteado está bacana.

PERRO PICO
Potência: 35 HP
Peso: 90 quilos
Preço: $2.999
Fabricada na Espanha, tem um motor a dois tempos tão potente quanto um soprador de folhagem.

SPORT BIKES

STILETTO AGGRESSORE
Potência: 75 HP
Peso: 185 quilos
Preço: $6.994
É considerada por muitos a melhor compra.

DMG M10
Potência: 120 HP
Peso: 233 quilos
Preço: $16.875
Confiável, é uma moto alemã perfeita para quem quer brigar nas estradas.

KAMIKAZE ZYX 750
Potência: 100 HP
Peso: 231 quilos
Preço: $11.988
Estável, é mais vantajosa que as outras motos 750 disponíveis no mercado.

PERRO GRANDE
Potência: 75 HP
Peso: 127 quilos
Preço: $9.199
Com dirigibilidade cirúrgica, é uma das motos mais ligeiras.

DIABLO VAMPIRO
Potência: 90 HP
Peso: 199 quilos
Preço: $13.796
Moto italiana de velocidade e dirigibilidade perfeitas.

SUPER BIKES

DIABLO VIPERA N
Potência: 160 HP
Peso: 222 quilos
Preço: $40.000
Rainha da categoria Super Bike, esta moto é um monstro nas estradas.

KAMIKAZE ZYX 750N
Potência: 120 HP
Peso: 235 quilos
Preço: $21.789
Têm as mesmas qualidades da Raven, só que a lataria é mais dinâmica.

BANZAI SUPER SPORT
Potência: 140 HP
Peso: 204 quilos
Preço: $29.998
É uma moto de 1100cc no chassi de uma 750cc.

STILETTO ASSASSINO N
Potência: 140 HP
Peso: 222 quilos
Preço: $34.888
A velocidade final é tida como alienígena.

CORSAIR RAVEN N
Potência: 100 HP
Peso: 195 quilos
Preço: $18.999
Ótima nas curvas, esta moto ficou ainda melhor com nitro.

PISTAS

THE CITY	THE PENINSULA	PACIFIC HIGHWAY	SIERRA NEVADA	NAPA VALLEY
Pedestres descuidados povoam esta selva urbana de tráfego pesado e intenso.	Com bastante tráfego, é um subúrbio agitado e dominado por motoristas "brações".	Pista por vezes estreita, com túneis e paredes íngremes dos penhascos.	Situada no meio das montanhas, é uma pista com trechos bastante estreitos.	Evite os turistas negligentes nas pistas velozes do ambiente rural.
• Level 1: 8,5 quilômetros	• Level 1: 8,5 quilômetros	• Level 1: 8,8 quilômetros	• Level 1: 8,5 quilômetros	• Level 1: 8 quilômetros
• Level 2: 13,5 quilômetros	• Level 2: 12,8 quilômetros	• Level 2: 13 quilômetros	• Level 2: 12,7 quilômetros	• Level 2: 12,2 quilômetros
• Level 3: 18,5 quilômetros	• Level 3: 17,7 quilômetros	• Level 3: 17,7 quilômetros	• Level 3: 15,7 quilômetros	• Level 3: 17 quilômetros
• Level 4: 21,7 quilômetros	• Level 4: 24,1 quilômetros	• Level 4: 20,2 quilômetros	• Level 4: 20,7 quilômetros	• Level 4: 20,5 quilômetros
• Level 5: 26,2 quilômetros	• Level 5: 27 quilômetros	• Level 5: 25,9 quilômetros	• Level 5: 27,5 quilômetros	• Level 5: 29,7 quilômetros

fácil pelo próprio interesse deles no jogo. Usamos a música na apresentação e nos clipes e tivemos a felicidade de incluir canções novas [do álbum] Superunknown, como o Soundgarden estava realmente fazendo sucesso", diz Breen. A versão americana trazia de brinde um CD com trechos das 14 faixas da trilha sonora. Duas dessas, a "Duel" do Swervedriver e a "Jessie" do Paw, ganharam videoclipes à moda MTV no jogo, com imagens da banda e vídeos das perseguições de moto.

Mas aconteceu uma coisa estranha. A pauleira rock'n'roll dos menus vai para o espaço na hora do vamos ver, nas corridas, dando lugar para chochas e genéricas composições sequenciadas em MIDI. Breen tem uma explicação para isso: "Adoraria incluir música em streaming no jogo, mas nós já tínhamos gráficos em streaming e consideramos um desafio conseguir isso". Ou seja, pela baixa velocidade de leitura, o leitor ficaria sobrecarregado se a trilha

Nem ouse apreciar a paisagem bucólica. O perigo mora ao lado

fosse em streaming. Não custava nada o músico Don Veca fazer uma força para compor algo melhorzinho.

Como também dá para ouvir ao mesmo tempo o zunido das motos, as faixas ficam em segundo plano e podem ser desligadas no menu.

O *Road Rash* 32-bit teve versões praticamente idênticas para PlayStation, Saturn e PC. Enquanto o multiplayer nos consoles é apenas alternado entre dois jogadores, a edição para Windows 95 leva vantagem pela inclusão do modo Mano a Mano, que permite disputas um contra um com modem ou em até oito pessoas via rede.

- **Ano:** 1995
- **Publicação:** Electronic Arts
- **Desenvolvimento:** Electronic Arts
- **Plataforma:** Mega Drive

ROAD RASH 3: TOUR DE FORCE

Road Rash 3: Tour de Force herdou o realismo dos gráficos digitalizados do *Road Rash* de 3DO em uma escala menor. Esse estilo gráfico se espalhou pelos cenários e todo o resto do jogo, mas, convenhamos, não funcionava direito no Mega. É possível ver nuvens com pixels enormes, estourados, feios mesmo. Isso se repetiu nas montanhas e nos carros. Tudo sem o capricho dos jogos anteriores, a não ser pelas animações engraçadinhas nos moldes do *Road Rash II*. Os retratos dos pilotos e policiais não são desenhados como antes e sim baseados em imagens digitalizadas.

Já vimos os uniformes antes. Sim, são os mesmos do 3DO

Road Rash 3 não ficou confinado à Califórnia (como no primeiro do Mega Drive e no de 3DO) ou aos EUA (como no *RRII*) e se difundiu por sete lugares do mundo. O sistema de cinco pistas para cada um dos cinco níveis continua. Os países se alternam, sumindo em umas etapas e voltando em outras. A saber, as nações: Reino Unido, Alemanha, Itália, Quênia, Japão, Austrália e, quem diria, o nosso Brasil.

As terras tupiniquins são representadas com o Pão de Açúcar ao fundo e igrejinhas barrocas, passando por uma estrada sinuosa coberta com bichos mortos e veados saltando no meio da pista. No Japão, as corridas são à noite pela primeira vez na série. A visibilidade é prejudicada, como não há o farol da moto.

A trilha sonora preparada inteiramente por Don Veca almeja captar a diversidade de países ao se apropriar

O Rio de Janeiro continua lindo. Mesmo cheio de racheiros

MOTOS

RAT BIKES

PERRO 125
Potência: 35 HP
Peso: 90 quilos
Preço: $2.990
Moto relativamente rápida com motor a dois tempos... Outro "assoprador de folhas".

CORSAIR 400
Potência: 45 HP
Peso: 140 quilos
Preço: $3.240
É como um pássaro que não pode voar. Deveria se chamar "Pinguim" (a piadinha infame é do próprio jogo).

KAMAKAZI 250
Potência: 50 HP
Peso: 131 quilos
Preço: $3.490
Esta moto pequena com motor a dois tempos já superou motos pesadonas.

BANZAI 450
Potência: 60 HP
Peso: 154 quilos
Preço: $4.990
Vira nas curvas com mais rapidez que outras motos com o dobro do peso.

RATZO 500
Potência: 65 HP
Peso: 176 quilos
Preço: $5.480
É formada por peças de motos quebradas. Também é apelidada de Frankenstein.

SPORT BIKES

STILETTO 600
Potência: 75 HP
Peso: 185 quilos
Preço: $6.990
Equilibrada, chega a ser a melhor compra que você pode fazer na loja.

PERRO 250
Potência: 75 HP
Peso: 127 quilos
Preço: $9.190
Com aceleração rápida, é excelente para virar nas curvas mais fechadas.

KAMAKAZI 750
Potência: 100 HP
Peso: 231 quilos
Preço: $11.980
Comparada com as outras 750, consegue apresentar mais estabilidade.

DIABLO 750
Potência: 90 HP
Peso: 199 quilos
Preço: $13.790
Velocidade alucinante e excelência nas curvas são as maiores virtudes desta moto.

DMG 1000
Potência: 120 HP
Peso: 233 quilos
Preço: $16.870
Oferece a estabilidade ideal para quem está disposto a trocar uns socos na estrada.

SUPER BIKES

CORSAIR 600 N
Potência: 100 HP
Peso: 195 quilos
Preço: $18.990
Esta moto de lataria vermelha e amarela é imbatível com nitro.

KAMAKAZI 750 N
Potência: 120 HP
Peso: 235 quilos
Preço: $21.780
Vira rápido nas curvas e dispõe do poder do óxido nitroso.

BANZAI 750 1100
Potência: 140 HP
Peso: 204 quilos
Preço: $29.990
Moto de 1100cc adaptada para um chassi de 750cc.

STILETTO 900 N
Potência: 140 HP
Peso: 222 quilos
Preço: $34.880
Leve e ligeira, tem performance absurda com o nitro.

DIABLO 1000 N
Potência: 160 HP
Peso: 222 quilos
Preço: $40.000
Justifica cada centavo pelo desempenho monstruoso.

PISTAS

Estrada brazuca na montanha com guinadas e curvas rápidas.

- Level 1: 8,8 quilômetros
- Level 2: 12,5 quilômetros
- Level 3: 17 quilômetros
- Level 4: 25,4 quilômetros

Pista bávara que tem a ousadia de não impor limite de velocidade.

- Level 1: 9,3 quilômetros
- Level 2: 12,8 quilômetros
- Level 3: 16,5 quilômetros
- Level 4: 20,4 quilômetros

Savana africana com pessoas despreocupadas fazendo turismo no seu caminho.

- Level 1: 8,6 quilômetros
- Level 4: 22,6 quilômetros
- Level 5: 26,3 quilômetros

Esta rota é uma batalha da sua resistência contra o clima árido do deserto.

- Level 2: 12,5 quilômetros
- Level 3: 16,8 quilômetros
- Level 4: 21,7 quilômetros

Estrada que corta uma região campestre com a mesma agitação da cidade grande.

- Level 1: 8,6 quilômetros
- Level 2: 12,5 quilômetros
- Level 3: 16,8 quilômetros
- Level 5: 27,3 quilômetros

Pista em uma área bucólica em que os pilotos tomam as leis como sugestões.

- Level 1: 8,6 quilômetros
- Level 2: 11,5 quilômetros
- Level 4: 20,1 quilômetros
- Level 5: 24,3 quilômetros

À noite, a pista é um perigo com pouca visibilidade e o tráfego pesado típico de Tóquio.

- Level 3: 17 quilômetros
- Level 4: 22,5 quilômetros
- Level 5: 25,9 quilômetros

PILOTOS

BELLADONNA
Arrogante, ela se acha a dona das ruas e carrega um porrete ameaçador.

BOLO
Com cara de guerrilheiro sul-americano, não é muito boa pinta.

HELMUT
Provocador, ele chega a aconselhar você a pegar um ônibus e cair fora.

IKIRA
O Elvis japonês está de volta e com óculos escuros. Perto dos outros, é até educado.

LUCKY LUC
Folgado, diz que você está de dieta de poeira quando perde, mas sabe reconhecer a sua vitória.

MADAME X
Não basta fazer pose de ninja, tem a manha de usar um nunchaku para atacar.

POLICIAIS

ANGELINO
O policial italiano adora se expressar com gestos, enquanto segura um copo de revigorante café quente.

EISENKOPF
Sempre com o cassetete na mão, o alemão é sarcástico e chega até a lamentar ironicamente pela destruição da sua moto.

GALLEGO
O policial brasileiro, que mais parece usar um uniforme do exército, chega a dizer que tem sete crianças para sustentar.

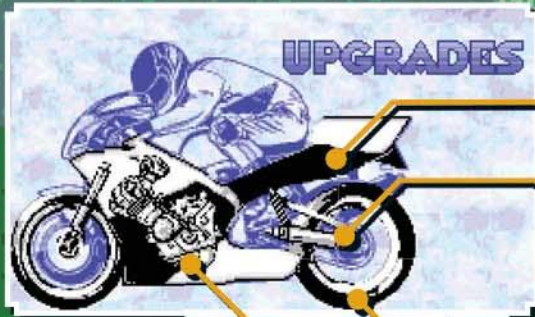
MBOTE
Ele parece até entrar na dança pela pose, mas nada disso. O queniano quer a total extinção dos motoqueiros ilegais.

SAKURAI
A japinha pede desculpas em japonês pelo rigor e se arrisca no inglês. Chama você de Rashu-san (Senhor Racheiro).

SMYTHE
Enquanto os outros policiais já ameaçam, o britânico dispõe de uma caneta e mais nada para colocá-lo na prisão.

WILCOX
O sorridente australiano está de braços cruzados só para enganar, porque ele vai prendê-lo do mesmo jeito. Um abraço.

REPOMAN
Não é policial, mas aparece no fim da corrida para oferecer o perdão da sua dívida em troca do socamento de um oponente específico.

UPGRADES

PROTEÇÃO
Aumenta a resistência da moto na hora dos tombos e das colisões.

SUSPENSÃO
Estabiliza as curvas em alta velocidade e as quedas de grandes ladeiras.

PNEUS
Melhora a estabilidade com pneus de maior aderência.

PERFORMANCE
Melhora a aceleração, aumenta a potência e as rotações por minuto.

NATASHA
Ela de novo. É uma das pessoas mais dispostas a participar dessa turba de figuras mal-encaradas.

NINA
Deve adorar tons de roxo na maquiagem. É meio óbvia, pois fala para você frear nas curvas.

ODIE
Todo malandro, Odie dá um conselho curto e grosso: ficar longe dele!

P.E. Nº1
Mais experiente e mais revoltada da vida, volta e meia pede que você pegue uma moto menor.

SERGIO
Não tem medo de dizer que você é incapaz de vencer uma corrida sequer.

WALLEYE
Fala certa vez que a única coisa que você vai conseguir pegar é um resfriado.

Fique sempre na pista. Cair de cara na neve não deve ser bom

de características musicais tipicamente relacionadas a essas nações. Por exemplo, o tema do Brasil começa com apitos e tamborins que remetem ao samba e carnaval. A composição do Reino Unido inicia com a melodia correspondente ao refrão da canção patriótica "Rule, Britannia!", a da Itália é baseada na Tarantela napolitana, enquanto o tema do Japão faz referências ao hino nacional "Kimi Ga Yo". Veca foi muito melhor do que as preguiçosas músicas que tocavam nas pistas do 3DO, mas a excessiva estridência dos timbres escolhidos para as faixas cansam os ouvidos.

Oito armas podem ser carregadas ao mesmo tempo e bastando apertar para cima e Start para mudar de arma. Alguns artefatos, como o cassetete elétrico, só são usados dez vezes, e outros tem um ataque alternativo com a combinação C e para cima. Não pense que a polícia deixou barato, porque eles também atacam de carros de patrulha e helicóptero.

Repare que até o painel muda de cor de acordo com o cenário

Os modos de jogo são idênticos aos de *Road Rash II*, e dá para fazer um servicinho extra paralelo às competições. Caso o dinheiro não seja o suficiente para bancar fiança ou reparos, um policial ou o Repo Man, o cara da loja de motos, propõem um trabalho que você tem a liberdade de aceitar ou não: derrubar um motoqueiro que eles estão à procura, devidamente identificado com uma cor diferente dos demais competidores. A polícia oferece um cassetete e o Repo Man um pé de cabra para ajudar na tarefa. Se conseguir, a dívida é perdoada. Se não, tudo volta para o Level 1, $1000 e a moto basicona. Falando na loja de motos, *Road Rash 3* trouxe como novidade a compra de partes independentes para melhorar a moto.

Polícia de helicóptero para deter motoqueiros já é pura apelação

ROAD RASH

- **Ano:** 1998
- **Publicação:** Electronic Arts
- **Desenvolvimento:** Electronic Arts
- **Plataforma:** PlayStation

ROAD RASH 3D

"A moda no PlayStation era o 3D e nós queríamos fazer a transição do *Road Rash* em 2,5D. Isso foi muito ambicioso por conta da capacidade da plataforma", afirma Randy Breen, sobre *Road Rash 3D*, jogo em que ele atuou como produtor executivo.

A conversão não parecia ser traumática, como o *Road Rash* de 3DO já tinha feito metade do trabalho. Faltavam automóveis, pilotos, armas e carros deixarem de ser sprites e virar polígonos. Não foi fácil. "Fazer personagens articulados e detecção de colisão em motos animadas com partes removíveis, como armas, na verdade, é mais complexo do que fazer carros em 3D", diz Breen.

Raro momento de pancadaria no jogo. Promete ser bem doloroso

Road Rash 3D é até bacana. Mas cadê os socos e os pontapés?

"A primeira versão 3D demorou mais que o esperado e, por resultado, o desenvolvimento levou mais de dois anos."

Mesmo com todo esse tempo de produção, o visual é granulado e os loadings demoram. A equipe nem conseguiu encontrar o equilíbrio perfeito entre corrida e pancadaria dos predecessores, e nisso *Road Rash 3D* ficou desbalanceado, com provas que terminam frequentemente sem dar um soco. Outra diferença é que não é mais necessário correr até a moto para levantá-la, porque o veículo volta para a pista automaticamente. Às vezes você vê a sua arma passando por dentro do oponente sem causar impacto – algo inadmissível.

Como no 3DO, há os modos Trash (provas livres) e Big Game (competições). Antes no Trash dava para escolher qualquer um dos níveis e sair jogando. Aqui, você escolhe uma moto dentre quatro categorias e precisa finalizar as corridas de cada Level pelo menos em terceiro para ir ao próximo, em um total de 32 pistas que se interconectam em um único mapa. O Big Game é basicamente similar ao do *Road Rash* de 3DO, com o processo de pilotar, juntar dinheiro, comprar nova moto e subir de nível.

Road Rash 3D não tem multiplayer para jogadores competirem simultaneamente, e o mais perto que o jogo chega disso é o Time Trials. Até seis jogadores podem revezar o controle para ver quem obtém o melhor tempo pilotando uma moto na mesma estrada.

Seguindo a tradição da série, a trilha é formada por canções licenciadas de bandas, aqui representadas por CIV, The Mermen, Sugar Ray, Full On The Mouth, The Tea Party e Kid Rock. As faixas, que combinam com a mentalidade rebelde do jogo, agora tocam durante as corridas.

Mas *RR3D* perdeu carisma sem os retratos dos policiais e pilotos ou os menus caricaturescos do primeiro *Road Rash* 32-bit. Os inimigos, apresentados em vídeos em FMV, são divididos em quatro gangues com armas e motos favoritas: Kaffe Boys, Techgeist, Desade e Dewleys. Se você comprar uma moto igual à do bando, eles dão trégua.

O motoqueiro está mais perdido que o time de produção do jogo

O jogo perdeu a oportunidade de trazer as provocações fora das pistas que davam personalidade aos títulos antigos. Quem aparece, no máximo, é a moça da loja de motos, a Patty, que dá dicas para evoluir no Big Game.

- **Ano:** 1999
- **Publicação:** THQ
- **Desenvolvimento:** Pacific Coast Power & Light
- **Plataforma:** Nintendo 64

ROAD RASH 64

Um movimento estranho rolou na rota 64 do Nintendo 64. *Road Rash 64* veio não pela EA, mas por intermédio da THQ, que publicou o jogo do estúdio Pacific Coast Power & Light, a atual Locomotive Games.

O primeiro e único *Road Rash* para um console da Nintendo pegou carona em *Road Rash 3D* de PlayStation, mas de maneira diferente, proporcionando, no final das contas, uma experiência melhor ao oferecer mais surras bem dadas entre pilotos.

Por aglomerações como esta, o jogo garantia vários pontapés

Nas corridas, os motoqueiros se aglomeram em grandes pelotões sem se afastarem muito uns dos outros, atacando os adversários com diversas armas, como tacos de sinuca, canos e pés de cabra. A cada safanão, você ganha bônus que aumenta a grana no término das corridas.

A física é completamente exagerada. Sentar o sarrafo nos motoqueiros nunca foi tão cômico. Um soco bem dado é capaz de fazer a moto do oponente levantar voo e quicar pela estrada como uma bola. Há power-ups que duplicam e até quadruplicam o dano. Independentemente se isso fosse proposital ou não, é impossível assistir à cena sem cair na gargalhada. O mesmo acontece em elevações da pista: qualquer moto pode sair voando pelos ares como se fosse de papel, especialmente no level habilitável Insanity. O Scooter é o outro level que dá para liberar, mas com motocas lentas de doer.

Road Rash 64 traz a melhor experiência de jogatinas em grupo. O multiplayer permite que até quatro pessoas joguem as 55 pistas (eita!) da campanha principal ou ainda cinco traçados exclusivos, que, mesmo sendo menos trabalhados do que o restante, proporcionam horas e mais horas de quebradeira pelas estradas imaginárias. Por meio de uma sequência de botões, dá para habilitar o Cop Mode, no qual você assume um homem da lei que tem a missão de derrubar os participantes do racha antes da linha de chegada em cinco pistas selecionadas de níveis diferentes. A moto da polícia é muito veloz e pouco resistente.

Como muitos jogos 3D antigos, quem olha hoje para os gráficos pensa logo "que lixo!". Mas a reduzida contagem de polígonos e as texturas em baixíssima resolução favorecem a taxa de quase 60 quadros por segundo, com raríssimas quedas. Com o uso de um cartucho de expansão de memória, o game ganha imagens mais detalhadas ao custo de piora no framerate. O cartucho ainda tem trechos de sete músicas do *Road Rash 3D*: duas do CIV, duas do The Mermen, duas do Sugar Ray e uma do Full on the Mouth.

Vai saber o destino daquele pobre rapaz que levantou voo

Que gráficos ruins! Quem é a favor de uma remasterização?

A Playtronic não lançou *Road Rash 64* no Brasil, o que atrapalhou a popularização do jogo. Se você pegou um cartucho importado, provavelmente concorda que o jogo do Nintendo 64 mostrou como é possível a série se dar bem em três dimensões.

- **Ano:** 2000
- **Publicação:** Electronic Arts
- **Desenvolvimento:** EA Redwood Shores
- **Plataforma de Origem:** PlayStation
- **Versão:** Game Boy Advance

ROAD RASH: JAILBREAK

É triste, mas tudo o que é bom, um dia acaba. Foi exatamente isso o que *Road Rash: Jailbreak* fez com a série. O jogo oferece melhor balanço entre corrida e pancadaria, que ganhou um tempero com combinações de botões para causar golpes mais fortes. Mas, ainda que tenha melhorado muitos aspectos criticados de *Road Rash 3D*, o jogo continua sendo uma boa ideia desperdiçada.

Os nomes dos modos Trash e Big Game, que vinham desde o 3DO, foram abolidos, e o jogo é dividido na campanha solo e multiplayer, cada um com diferentes modalidades. Para um jogador, o modo Jail Break faz a vez do Big Game, mas com algumas diferenças. Você escolhe o personagem da gangue dos DeSades ou dos Kaffe Boys, cada uma com um tipo de moto diferente. Dependendo da sua performance na corrida e nas brigas, o prêmio não é dinheiro vivo, mas o total de pontos do Rash Cash, que habilita armas, armas especiais e nitros. No Five-O, você assume o policial e deve tombar os detratores em um tempo limitado. E há o Time Trial para disputas livres.

O ambiente árido da pista lembra os jogos 16-bit da série

Tomara que a fumaça esteja vindo da pista e não do piloto

No multiplayer, o Skull-To-Sull permite os famigerados rachas entre dois indivíduos em tela dividida que fizeram falta no *RR 3D*. Já o Cops & Robbers é o tradicional polícia contra ladrão. Uma pessoa tenta prender o fugitivo, e este se preocupa em terminar a corrida. O Side Car (Co-op) tinha tudo para ser divertidíssimo. Enquanto um jogador pilota a moto, o outro vai no sidecar, o assento lateral do veículo. Para virar, é necessário que os dois jogadores coloquem o direcional para o mesmo lado, isso porque o peso extra do carrinho dificulta as manobras da moto. Só que é mais frustrante do que recompensador. Com o acessório Multi Tap e quatro controles, ainda dá para jogar o Side Car (Versus), em que duas duplas correm com esse tipo de moto. Terminando, há o Time Trial do multiplayer, para que seis jogadores alternem o controle em busca do menor tempo.

Diferente do *Road Rash 3D* e do *Road Rash 64*, você não volta para a moto de maneira automática após o acidente. O piloto anda até o veículo, como nos antigos. Mas, apertando triângulo durante a batida, ele é teletransportado para a moto.

Os vídeos voltaram com estilo, mas parecem fora de época

Correr era um risco de vida. Mesmo dirigindo na linha, é possível cair da moto sem motivo. Claro que a piora visual ajudou a reduzir o efeito de pop-in que infestou *RR3D*, mas também tornou o controle da moto quase impraticável. A impressão que fica é que as estradas eram feitas de graxa no lugar de piche.

Na época do desenvolvimento, a EA promoveu um concurso para que bandas emergentes

Jailbreak voltou com as caminhadas em busca da moto

participassem da trilha sonora, como The Blacklight Posterboys, Home Cookin' e The Suburban Vamps. Foi uma ideia bacana, mas as músicas não têm o impacto do *Road Rash* 32-bit e *Road Rash 3D*.

A última marca de pneu deixada por *Road Rash* é a adaptação de *Jailbreak* para Game Boy Advance: uma versão lançada em 2003 que trouxe os personagens caricatos de volta e se manteve fiel às raízes. Só que corridas com quatro pilotos é pouco para quem se acostumou a provas com 16 participantes.

MOTO EM MANUTENÇÃO

Randy Breen tem noção que os três *Road Rash* tridimensionais não estiveram à altura da série nos 16-bit. "No meu ponto de vista, nenhum deles atingiu o potencial por causa das limitações de hardware. Por isso, esses jogos não possuem a acessibilidade dos primeiros", afirma. Mas, na época em que a tecnologia permitiria resultados

O trem passando ao lado da pista seria algo inédito na série

melhores, Breen já viajava por estradas alternativas. Pouco depois da finalização de *Jailbreak*, ele foi para a LucasArts e, mais tarde, trabalhou em outras empresas, atuando hoje apenas como consultor. A Electronic Arts não ficou parada e se mexeu, mesmo sem o cocriador de *Road Rash* – o outro responsável, Carl Mey, tinha saído da empresa no início da produção de *Road Rash II*.

Em 2006, o estúdio inglês EA Warrington desenvolvia uma nova iteração de *Road Rash* para Xbox 360 e PlayStation 3. Como a sotfhouse foi fechada no mesmo ano, o jogo foi prematuramente cancelado. Em 2011, o pouco que sobrou do projeto foi mostrado: imagens conceituais no portfólio online do designer 3D Richard Cook e um vídeo no YouTube. Há texturas somente no asfalto e nas motos, ainda não no resto do cenário e nos veículos. Correndo em altíssima velocidade, um piloto chega a tirar um adversário de sua moto e até arrancar uma placa de sinalização. Parecia promissor.

Também em 2011, Frank Gibeau, presidente da EA Games, deu uma declaração ao site Computer and VideoGames no evento GamesCom na Alemanha mostrando que a EA não se esqueceu da série. "Mas, quando olhamos para *Road Rash*, a série *Strike* ou algumas dessas outras franquias nós realmente desafiamos a nós mesmos. Não podemos colocá-las com visual moderno e a mesma jogabilidade de dez anos atrás, então nós temos que trazer algo novo", diz. Porém, a afirmação mostra que não foi feito nada de muito concreto e, para todos os efeitos, a EA perdeu a oportunidade de lançar um reboot na comemoração dos 20 anos da franquia comemorados em 2011.

Ainda que afastado da Electronic Arts, Randy Breen mais uma vez tem uma visão lúcida sobre o futuro de *Road Rash* e, ao contrário de que muitos poderiam pensar, acredita que um novo jogo seria bem-vindo. "Estou ciente das poucas tentativas da EA para reviver a

A arte é bonita, mas poderia servir para qualquer jogo

série, cada uma foi frustrada por um motivo ou outro até agora. Acho que as últimas tentativas

Já imaginou correr dentro de grutas? Mexa-se, Electronic Arts!

podem ter faltado o foco para os temas centrais, e *Road Rash* enfrentou um equilíbrio entre a ação da corrida e a diversão e conseguiu ser um experimental e engraçado, sem exagerar muito na dose", relembra. "É uma das poucas propriedades intelectuais originais criadas pela EA. Acredito que o tema é tão relevante hoje quanto era antes e muito mais viável em 3D com o hardware de hoje. Espero que a EA reviva a série com o mesmo cuidado e paixão." Nós também estamos na espera.

Tesouros perdidos do NES

Nesta viagem ao desconhecido, descubra joias a que poucos aventureiros tiveram acesso

Por Orakio "O Gagá" Rob

Peça a alguém que liste os melhores jogos do NES, e a relação conterá Super *Mario*, Legend of *Zelda*, *Mega Man*, *Castlevania*, *Ninja Gaiden* e outras franquias imortais do console 8-bit. Afinal, elas são extremamente populares e definiram uma geração inteira.

Mas todo mundo tem aquele amigo esquisitão, que gosta de filmes dos quais você nunca ouviu falar, que possui uma coleção de CDs – ou melhor, de discos! – de bandas com os nomes mais obscuros. Pois pegue o telefone, ligue para ele e pergunte quais são os melhores jogos do NES. Você pode acabar com uma lista como a que vamos apresentar.

Além do anonimato quase total entre proprietários de Phantom Systems, Bit Systems e Top Games no Brasil, os jogos escolhidos para esta reportagem compartilham de um detalhe notável: todos são capazes de nos surpreender, seja pelas premissas inusitadas, por notáveis qualidades técnicas ou por apresentarem inovações que só seriam retomadas e popularizadas anos depois. Muitos foram lançados só no Japão, mas na internet já há arquivos de tradução (patches) para que seja possível jogá-los em língua inglesa.

Descobrir esses jogos hoje, mais de 20 anos após o lançamento original, é como se aventurar por uma caça ao tesouro. Então suba a bordo e ice as velas, marujo! A viagem para territórios pouco explorados já vai começar!

Não vai fingir que não ouviu: a missão é sua!

1. THE GUARDIAN LEGEND
COMPILE, 1988

A Compile sempre foi famosa por seus clássicos jogos de navinha, como *Zanac* e *Aleste*. Mas a empresa também arriscou em outros gêneros de sucesso, como comprovam a badalada série de puzzles *Puyo Puyo* e a ousada aventura *Golvellius*. E toda essa versatilidade convergiu no NES em 1988 com o lançamento de *The Guardian Legend*.

A princípio, *TGL* parece um típico jogo de tiro: você controla uma nave e explode tudo o que vier pela frente em um estágio de ação espacial com movimentação vertical da tela. O primeiro chefe, por exemplo, poderia facilmente ser incluído na franquia *Zanac*. Mas, quando a batalha termina, vem a surpresa: a nave pousa no planeta Naju e a heroína do jogo desembarca. Ela encontra uma mensagem gravada pelo último sobrevivente de Naju, que conta como o planeta foi tomado por uma raça alienígena e pede a quem ouvir o recado que ative os dez mecanismos de autodestruição planetária, impedindo que a ameaça se espalhe pelo universo.

Nesse ponto, o jogo se transforma em uma espécie de *The Legend of Zelda*, com o jogador controlando a protagonista pelo mundo de Naju. Um mapa no melhor estilo *Super Metroid* indica para onde o jogador deve ir, mas a exploração não é linear, e quem vasculhar o cenário será recompensado com chips, a moeda local, a ser gasta em equipamentos nas lojas escondidas pelo mapa. Não faltam chefes aqui e ali para movimentar as coisas.

A navegação pelo mapa serve para chegar nos corredores, que são estágios nos quais a ação volta para a nave, com progressão no sentido vertical da tela. Ao fim de cada corredor, um chefe protege um dos mecanismos procurados.

Era comum nos jogos de nave a cultura do high score, em que o jogador batalha para acumular a maior quantidade possível de pontos. Essa prática já estava em baixa em 1988, especialmente em jogos de ação/aventura, mas *TGL* tem uma abordagem interessante para motivar o jogador a bater seus próprios recordes: os pontos funcionam como os pontos de experiência da maioria dos RPGs, fazendo com que a heroína suba de nível e fique mais forte. Um jogador que escreveu e disponibilizou um guia do jogo na internet afirma ter desistido de avançar de nível ao atingir 2.532.690 pontos!

Essa mescla bizarra de gêneros deu ao jogo um tom único, que divide a crítica especializada: alguns sites e revistas cobrem *TLG* de glórias e o jogo é visto em listas de maiores jogos da história do NES; outros afirmam que a jogabilidade é repetitiva e que se trata de uma boa ideia mal executada. Seja qual for a sua primeira impressão, vale a pena conferir esta criativa excentricidade da Compile.

Quem esperava por um jogo só de navinha enganou-se

2. WIZARDS & WARRIORS
RARE, 1987

O pulo com pernas fechadas do personagem é bizarro

A essa altura do campeonato, todos já devem conhecer a Rare, empresa com um longo histórico de lançamentos para a Nintendo: *Killer Instinct* e *Donkey Kong Country* no SNES, *GoldenEye 007* e *Perfect Dark* no Nintendo 64 e outros petardos.

A proximidade com a Nintendo começou no NES, console no qual o estúdio desenvolveu vários jogos de alto nível, como *Battletoads*. Muitos são desconhecidos no Brasil, como *Wizards & Warriors*.

Neste jogo de plataforma, você controla um aventureiro de armadura que possui a missão de salvar diversas princesas e derrotar o feiticeiro Malkil. Nada muito original, você deve estar pensando. Mas o mérito de *W&W* não está na originalidade e, sim, na forma como o jogo combina elementos de diferentes estilos.

Nosso herói conta com uma modesta espadinha, mas o que ele mais vai fazer é pular. As fases têm uma tendência à verticalidade que rivaliza com *Kid Icarus*, e o jogador logo descobre que o botão de pulo não vem com a função turbo ativada por acaso: em muitas passagens, o ideal é mesmo afundar o dedo no botão e ir direcionando o personagem de uma plataforma para a outra. Nesse meio tempo, você tenta inutilmente evitar a chuva de inimigos que se lançam sem dó sobre seu aventureiro.

O que a princípio pode parecer uma grande bagunça conquista o jogador aos poucos, conforme o ótimo design das fases vai se fazendo notar. A exploração não é nada linear, e você tem de encontrar chaves escondidas para abrir baús, que contêm tesouros e itens especiais.

Os tesouros são o pedágio que você precisa pagar para atravessar a porta que leva ao chefe do estágio; o vasto inventário inclui botas de levitação, escudo, cetro mágico, capa de invisibilidade e outros itens úteis. Também não faltam salas secretas para motivar o jogador a repetir a jogatina e ampliar a exploração das fases. Trata-se de um jogo de ação e plataforma, só que com mais profundidade e atmosfera do que era comum na época.

A cada chefe derrotado, mais uma princesa é salva, e cada qual tem um nome e vale uma determinada quantidade de pontos. Aliás, tudo no jogo vale pontos, como mostra uma extensa lista de pontuação no manual. Isso destaca a forte influência dos arcades sobre o jogo, e não seria muito ousado classificar *W&W* como uma espécie de cruza entre *Magic Sword* e *Super Mario Bros*.

O console não era tão famoso por conversões dos arcades, e isso por si só faz com que a ação intensa somada aos elementos de aventura, RPG e plataforma façam de *W&W* um título essencial. Ótimas músicas espalhadas de forma um pouco irregular também ajudam bastante.

3. JUSTBREED
ENIX, 1992

Na era dos 16-bit, os fãs de RPGs estratégicos para Mega Drive se divertiam com *Shining Force*. No Japão, anos antes, a Nintendo já tinha na série *Fire Emblem* um sucesso no gênero. Porém, existe um jogo caprichado nesse estilo que quase ninguém conhece.

Lançado apenas no Japão, e um tanto tardiamente (no final de 1992, dois anos após a chegada do Super Famicom), *JustBreed* é um RPG estratégico da Enix. O desenvolvimento se arrastou por meses, e o resultado foi um cartuchão de 6 Mega que usava a cara tecnologia MM5. E não foi à toa: a trilha sonora e os gráficos das cidades são ótimos e você pode conferir retratos detalhados de cada inimigo no campo de batalha.

A Enix tinha muitos outros jogos além de Dragon Quest

JustBreed inicia como um RPG comum: é dia de um importante festival na cidade, e a sacerdotisa (obviamente, o interesse romântico do herói) é sequestrada por vilões. Você explora a cidade, compra itens, conversa com as pessoas e, quando está prestes a deixar a cidade em busca de sua amada, é abordado por soldados dispostos a ajudá-lo na jornada.

E é aqui que começa a parte estratégica. Sempre que tenta se deslocar de uma cidade para outra, o jogador deve enfrentar uma batalha tática por turnos. Primeiro você move suas tropas, depois o inimigo move as dele. Quando a sua unidade encontra uma unidade rival, é possível iniciar um ataque. É preciso atacar com inteligência, porque o inimigo vai dar o troco no turno seguinte.

Cada classe de herói tem características específicas em combate: guerreiros com espada são fortes, mas precisam estar próximos do alvo para atacá-lo; os armados com lança podem atacar de mais longe, porém com menos força; arqueiros podem se posicionar do outro lado de um rio para atacar os inimigos em segurança; já os magos podem usar magias poderosas à distância. As primeiras batalhas são simples, mas a complexidade aumenta conforme comandantes entram no grupo, e você controla 24 unidades em combates épicos. É o mais perto que você vai chegar de *Shining Force* no NES.

Vale destacar também o senso de humor. Há uma missão secreta com um mago que pergunta ao jogador onde *JB* foi desenvolvido. Se responder errado, o herói é transformado em galinha, e, ao transitar pela cidade, pode acabar na panela de um dos habitantes. Se responder certo, uma galinha vai ensiná-lo a conversar com vacas (hein!), e você consegue um item que permite matar as pessoas nas cidades (hein!!) e tirar a roupa de uma de suas aliadas (HEIN!!!).

Um fã traduziu o jogo do japonês para o inglês. O patch de tradução pode ser encontrado em www.romhacking.net/translations/566.

4. FORMULA ONE: BUILT TO WIN

SETA CORPORATION, 1990

É intrigante a falta de fama deste jogo. Poucos o conhecem, mas trata-se de um jogo de corrida de alto nível, e com um leque de opções invejável para a época.

Você começa pilotando um Mini, que seria basicamente o Fusca dos britânicos, por dez cidades dos Estados Unidos. Cada cidade inclui três pistas, além de diferentes pontos de interesse: Nova York oferece uma loja que vende motores, pneus e outras melhorias para seu carro; em Detroit, é possível vender as peças obsoletas; Las Vegas oferece um Cassino para apostar dinheiro, e Dallas tem a loja de veículos, na qual você pode comprar um Vector W2 e uma Ferrari F-40.

Como em Gran Turismo, dá para comprar peças do carro

O jogador é livre para escolher onde correr, mas pistas, carros e equipamentos específicos são separados por níveis de licença, semelhante ao que acontece em *Gran Turismo*. Com a licença D só dá para correr em Nova York, Detroit e Miami, para acumular dinheiro com vitórias. Ao vencer as pistas da licença D, você ganha a licença C e pode adquirir o Vector W2 e peças melhores.

Felizmente o jogo não brilha só nas opções: as corridas são velozes e divertidas. Os carros azuis fazem de tudo para fechar seu veículo, e ultrapassá-los exige um bom manejo do volante e a aplicação do turbo na hora certa, acrescentando alguma estratégia ao jogo. Quem já jogou o carro para o lado e pisou fundo no acelerador para ultrapassar um caminhão nas estradas reais sabe do que estamos falando.

O jogo rende boas horas de diversão até a conquista da licença A, e é nesse momento que tudo fica ainda melhor: o jogador passa a comandar a MacLaren para percorrer as 16 pistas do campeonato mundial de Fórmula 1 da época.

O que é mais incrível: nem todos os carros do jogo são de F-1

Velocidade e dificuldade se multiplicam, e só os feras na direção vão conseguir se dar bem. Talvez o posto de melhor simulação de Fórmula 1 no console fique com *Formula 1 Sensation* da Konami (que conta até com os nomes oficiais dos pilotos), mas pela variedade e profundidade, *Built to Win* é mais interessante.

5. GRAND MASTER
VARIE, 1991

"Outro clone de *Zelda*", você vai dizer ao ver as fotos. Levando em conta que esses clones costumam ser ótimos jogos, isso não faria de *Grand Master* um título a ser ignorado. Mas, se você nunca curtiu o primeiro *Zelda* por achar o mundo e os puzzles difíceis... que tal um jogo que tire toda a complicação e foque na ação?

As coisas já começam muito bem, com uma abertura no estilo de *Ninja Gaiden*. Os desenhos são bonitos e inspirados, e contam a história da busca pela princesa sequestrada. As cenas de desenho são frequentes na aventura, e coroam uma trama que é até mais interessante do que pode parecer.

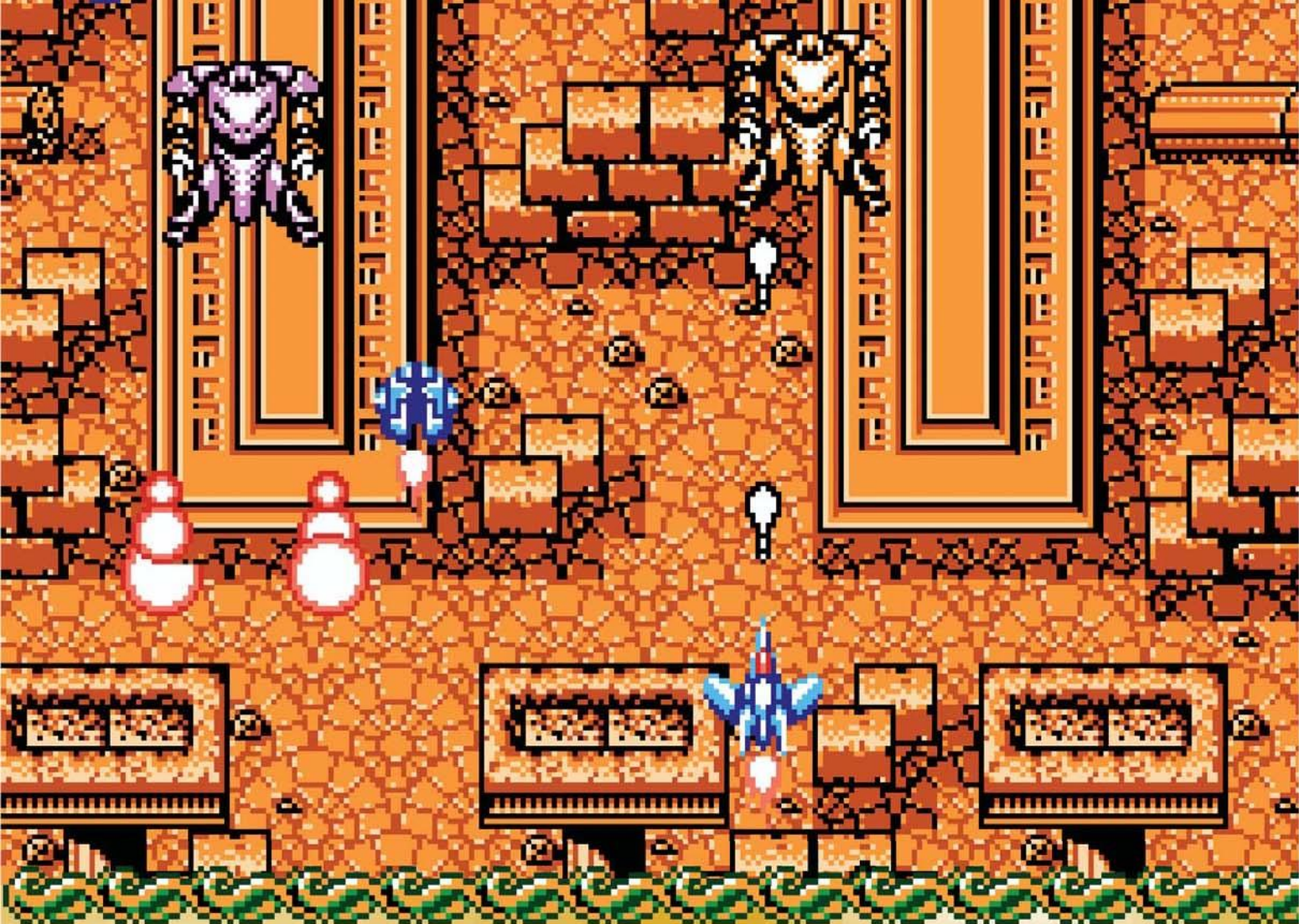
Graficamente, é impossível negar a semelhança com *Zelda*, mas o sistema de jogo é diferente. Em vez de um mundo enorme e aberto, *GM* traz cinco estágios que permitem boa exploração em busca de segredos, mas nada que chegue a ameaçar o mundão de Link. O foco está na ação, o que fica claro quando o jogador usa a espada pela primeira vez: ela é bem grande, e faz um arco capaz de acertar até inimigos que não estejam diretamente à frente do herói. A espada tem uma lentidão irritante no início, mas um item especial (a cruz) logo se encarrega de aumentar a velocidade dos ataques. Armas e equipamentos escondidos incluem armaduras, botas para andar no gelo e até uma maça com espinhos que pode ser lançada e usada como âncora para que o jogador cruze pequenos abismos.

Embora seja simples concluir cada fase sem pensar muito, a ordem em que você as completa altera os caminhos da história e do encerramento. Só mesmo jogando várias vezes o jogador vai descobrir a rota que o levará ao melhor final, poupando a morte de um ente querido no processo. É a dose exata de aventura e profundidade para não arruinar um jogo em que a ação é que manda.

Há algo de extremamente viciante nos combates de *GM*; a mecânica simples torna o jogo cada vez mais divertido. Essas qualidades, somadas à boa cota de segredos a desvendar e aos diferentes rumos possíveis para a trama, vão fazer muita gente acabar duas, três, quatro vezes...

Espadas desproporcionais fizeram escola no Japão

Se você estiver sedento por um clone 8-bit de Zelda, vai fundo

6. CRISIS FORCE
KONAMI, 1991

O NES está muito bem servido em jogos de nave, especialmente por causa dos ótimos títulos da Konami. Quem viveu essa época deu seus tiros em *Gradius* ou arrancou os cabelos no impossível *Life Force*. Mas, além dessas ótimas conversões de jogos de nave dos arcades, a Konami tem um tesouro escondido que é exclusivo do NES.

Crisis Force pode não agregar nenhum ingrediente inovador à receita dos shoot 'em ups, mas bastam poucos segundos de teste para entender por que o jogo figura nesta lista. Os gráficos são inacreditáveis, talvez os melhores já vistos no console. A Konami caprichou no uso das cores e nos efeitos de paralaxe (movimentação de várias camadas do cenário simultaneamente, só que em diferentes velocidades). Quase dá para enganar e fazer pensar que é um jogo de 16-bit.

Neste game de ação vertical, o jogador pode enfrentar hordas imensas de inimigos sozinho ou acompanhado de um amigo no modo para dois jogadores. Obviamente, como o poder do NES foi espremido até a última gota, a velocidade volta e meia cai e os gráficos piscam um pouco mesmo no modo de um jogador, e a situação piora com duas naves na tela. Ainda assim, é difícil não se encantar com tanta beleza.

Mas não se deixe iludir, alguns estágios são velozes e exigem ótimos reflexos. Há uma longa sequência em alta velocidade por um corredor onde é preciso desviar das montanhas, ao mesmo tempo em que um subchefe dispara uma sequência de tiros paralelos contra a sua nave. A fase da lava também exige bastante agilidade, e não é nada fácil manter a nave intacta em meio a vulcões em erupção e à saraivada de balas. Quem não se lembrar de *Axelay* nesse estágio precisa fazer um curso intensivo sobre jogos de nave com urgência (a edição #3 da **OLD!Gamer** pode ajudá-lo).

A Konami se superando novamente. Visual primoroso

7. GETSU FUUMA DEN
KONAMI, 1987

Lembra quando você tinha um Phantom System e aquele vizinho maldito ficava rindo da sua cara porque não tinha *Kenseiden* no seu console? Pois é, pena que a **OLD!Gamer** não existia naquela época para indicar esta joia rara do Famicom. Caso clássico de um ótimo título que nunca recebeu uma continuação, *Getsu Fuuma Den* é um jogo de samurai de ação e plataforma. De fato, parece com *Kenseiden*, mas adiciona um estilo meio *Castlevania* à mistura.

O jogador começa em um mapa, no qual pode escolher o caminho a seguir. Há uma boa diversidade de fases, mas elas são apenas o princípio (há mais quatro mapas com estágios a serem cumpridos). Depois de jogar algumas vezes, você vai montar sua rota favorita até o final do jogo, mas já avisamos que não será tão fácil quanto a frase anterior fez parecer.

O samurai conta com sua fiel espada, fraquinha no início. Curiosamente, essa arma tem uma barra de experiência que vai enchendo conforme mata inimigos e dá mais força aos golpes. E há mais armas, como shurikens, esferas mágicas que destroem todos os oponentes na tela e outras maravilhas, embora elas exijam parcimônia no uso, visto que são limitadas.

Para dar variedade à ação, há labirintos com jogabilidade em primeira pessoa (na verdade, terceira, porque as costas do herói aparecem). A movimentação nos labirinto é quadro a quadro, e não flui tão bem quanto em *Phantasy Star*, por exemplo, mas ainda assim impressiona muito para a tecnologia do NES. Também há combates nesses labirintos, e é impactante quando o jogador controla o samurai em tamanho grande, saltando e desferindo espadadas.

GFD é um jogo longo e difícil, que exige bastante dedicação para ser terminado. Os menos corajosos talvez desistam após a primeira partida, mas quem insistir e triunfar vai ter uma proeza para mostrar ao vizinho que se gabava do *Kenseiden*.

O mix de Kenseiden e Castlevania não podia dar errado

8. HYAKU NO SEKAI NO MONOGATARI

ASK, 1991

Só pense quanto agrotóxico usaram neste tomate maluco

Mario Party. Já jogou? Então deve saber como é divertido. E de RPGs, você gosta? É claro que sim! Então que tal misturar as duas coisas?

Hyaku no Sekai no Monogatari é um excêntrico RPG de tabuleiro do Famicom. No início, deve-se escolher a quantidade de jogadores (de um a quatro, controlados por você ou pela CPU) e uma das três missões (salvar a princesa, achar o tesouro ou matar o dragão). A missão selecionada não afeta muito o jogo em si, embora haja algumas pequenas diferenças entre cada uma.

Todos começam na primeira casa do tabuleiro e precisam realizar um objetivo principal para abrir caminho para a conclusão da missão. Nesse meio tempo, os turnos de cada jogador vão se alternando, e cada um move o seu personagem em uma determinada quantidade de casas na direção escolhida. Conforme o mapa é explorado, o jogador encontra cidades, cavernas, pântanos e outras regiões. Dá para entrar nas cidades, por exemplo, e fazer rápidas visitas (via menu) a lojas de equipamentos, onde pode se armar, ou à taverna local, onde alguém pode oferecer uma missão (ou "quest").

As quests são o ponto-chave. Um jovem precisa que uma carta de amor seja entregue a uma garota de outra cidade; uma velha aterrorizada quer o fim de um monstro no pântano; não faltam quests, das mais variadas. Volta e meia um jogador entra em uma taverna e recebe uma quest não exclusiva, válida para todos. Como ao completá-las você ganha dinheiro e experiência, todos os jogadores começam a correr loucamente até a casa onde a quest deve ser cumprida.

A experiência serve para ganhar níveis e ficar mais forte para as batalhas. E serão muitas, não só contra os monstros do tabuleiro, mas também contra os outros jogadores que, ao pararem na mesma casa que você, podem desafiá-lo. Já pensou, um RPG para quatro jogadores e que permite combates via menu contra seus parceiros? Sim, sim, é tão divertido quanto parece. Se você tem amigos que gostam tanto de RPG quanto você, esta vai ser uma das experiências mais divertidas que já jogou na vida.

Quem preferir menos anarquia e mais trabalho em equipe pode adotar um estilo diferente. Se um amigo estiver enfrentando um monstro poderoso na floresta, pare sobre a mesma casa no tabuleiro e você terá a opção de unir-se a ele no combate à fera.

Sabemos que as imagens não fazem jus à engenhosidade do game, mas, se você curte RPGs e party games, não pode deixar de conhecer esta belezinha. E não deixe o idioma japonês assustá-lo: uma alma caridosa localizou o jogo para o inglês, e o patch pode ser baixado no site www.romhacking.net/translations/85.

O patch em inglês permite acabar com muitas destas dúvidas

9. MAGIC OF SCHEHERAZADE
CULTURE BRAIN, 1987

Após um épico embate com um feiticeiro maligno na Arábia, o jovem herói derrotado é lançado através das eras. Perdido em um tempo que não é o seu e sem lembranças de quem realmente é, ele é encontrado pelo Espírito do Tempo, que devolve um propósito à sua vida: viajar de volta para sua época, derrotar o feiticeiro tirano e resgatar sua amada Scheherazade.

Vamos combinar, a história começou bem, não começou? Felizmente, este não é o caso de um bom roteiro arruinado por um design ruim. *MOS* é um baita RPG de ação, cheio de criatividade e de momentos emocionantes.

O jogo se divide em cinco capítulos, que funcionam como fases. Cada um acontece em uma região do mundo, com cidades e labirintos diversos. Como o herói pode viajar no tempo por portais, os estágios se apresentam em diferentes situações. No terceiro capítulo, por exemplo, um demônio ameaça um território florestal. De quando em quando, um eclipse leva o inverno à região. O eclipse também permite usar magias mais poderosas, incluindo um encantamento capaz de criar uma primavera temporária. Mas, ao viajar trinta anos para o futuro, o herói descobre que o demônio lançou um inverno perpétuo na área e congelou tudo para sempre.

Os combates se dão de duas formas: a primeira é a ação pura, em que você controla o herói, atacando com a espada, usando magias, pulando e tudo mais. A segunda, por meio de menus e turnos, como nos RPGs tradicionais. Ou quase: há formações específicas de aliados que geram ataques especiais, e você pode contratar tropas nas cidades para ajudá-lo.

Sem dinheiro para comprar um item importante? Sem problema: pechinche com o vendedor, ele pode baixar o preço. Nem assim o dinheiro deu? Então faça fiado! Mas não demore para pagar a dívida, pois de tempos em tempos o comerciante aparece cobrando juros (ideia realista até demais, por sinal).

Esta incrível aventura por longos desertos, palácios com chefes ameaçadores e cidades submersas, embalada por uma trilha sonora caprichada, é uma verdadeira preciosidade do acervo do NES. Nenhum fã do gênero RPG de ação pode perder.

ONLY YOU CAN SAVE ARABIA. PLEASE FIGHT SABARON AGAIN!

O roteiro surpreende, ainda mais para a época do NES

10. LEGACY OF THE WIZARD

FALCOM E QUINTET, 1987

A série *Dragon Slayer* é uma das mais bizarras dos videogames: são mais de dez jogos espalhados por diversos sistemas, e cada um parece ser totalmente diferente do outro: há RPGs, jogos de ação, títulos de plataforma e por aí vai.

Veja o caso de *Legend of the Wizard*. É basicamente um "Metroidvania" lançado anos antes da adoção do termo que define a união da ação em plataformas de *Castlevania* à exploração livre de *Super Metroid*. O objetivo do jogo é derrotar um dragão e, para isso, é possível controlar cinco diferentes integrantes da família Drasle por um labirinto enorme. E não estamos exagerando, o labirinto é enorme mesmo, assustadoramente grande.

Cada integrante da família possui uma habilidade diferente

O labirinto em questão tem obstáculos que só podem ser superados por certos membros da família, visto que cada um conta com habilidades especiais: o lenhador Xemm, por exemplo, pode empurrar blocos ao achar a luva, enquanto a pequena Lyll tem o maior pulo de todos. O jovem Roas é o único capaz de empunhar a espada mágica que pode vencer o dragão, mas, para consegui-la, você vai ter de penar por dias (talvez semanas) desenhando mapas e fazendo anotações para não se perder.

O mapa se divide em seções distintas, e cabe ao jogador descobrir qual personagem casa com qual seção. Muitas vezes, o item achado por certo personagem só pode ser usado por outro; quando isso acontece, é preciso voltar até a casa da família, acima do imenso labirinto subterrâneo, e trocar para o personagem certo.

Por ser um monstro, Pochi é imune aos outros monstros

Nesse vaivém, você aos poucos domina o jogo, criando uma rota fixa, e as coisas vão ficando cada vez mais viciantes. Mas, no início, o jogo parece impossível: o manual explica pouquíssima coisa; há múltiplos caminhos (é quase um mundo aberto) e você não sabe qual personagem usar em cada um; são muitos itens, e você precisa aprender na tentativa e erro. Enlouquecedor a princípio, mas extremamente gratificante conforme o seu conhecimento vai aumentando.

A ação veloz, as engenhosas seções de plataforma, o enorme mapa e a longa e difícil jornada dão a *LOTW* um tom épico quase inigualável na plataforma. Se você não conhece o jogo, nem imagina o que está perdendo.

11. RADIA SENKI REIMEIHEN

TECMO, 1991

Quem experimentou a safra de RPGs no primeiro PlayStation deve se lembrar de RPGs incríveis do estúdio tri-Ace, como *Star Ocean: The Second Story*. Mas, anos antes desse clássico, um curioso joguinho da Tecmo para Famicom apresentou aos japoneses alguns dos recursos que tornariam esses jogos de 32-bit tão famosos mais tarde.

Radia Senki: Reimeihen pode parecer um RPG comum, com bons gráficos e trama ordinária, mas não é por acaso que ele começa em meio a um combate: as batalhas são cheias de ação em tempo real. Quando os inimigos surgem na tela, o controle de movimentação é livre e basta apertar o botão para atacar com sua espada. Quando novos heróis se unem ao grupo, o jogador continua controlando apenas o protagonista, enquanto a Inteligência Artificial toma conta dos demais. O interessante é que o jogador pode emitir ordens genéricas que irão ditar o ritmo da batalha, como ordenar um ataque total ao inimigo, ou pedir ao grupo que se reúna em um certo ponto da tela. Quem já jogou *Star Ocean* não precisa de mais referências.

Os primeiros combates podem não ser muito emocionantes, mas eles se tornam encantadores mais tarde, ao ver os quatro companheiros lançando magias e bumerangues contra os inimigos, enquanto o protagonista desce a espada nos alvos. É claro que a Inteligência Artificial dá algumas derrapadas, mas, de modo geral, os combates funcionam muito bem e oferecem uma experiência totalmente única no console.

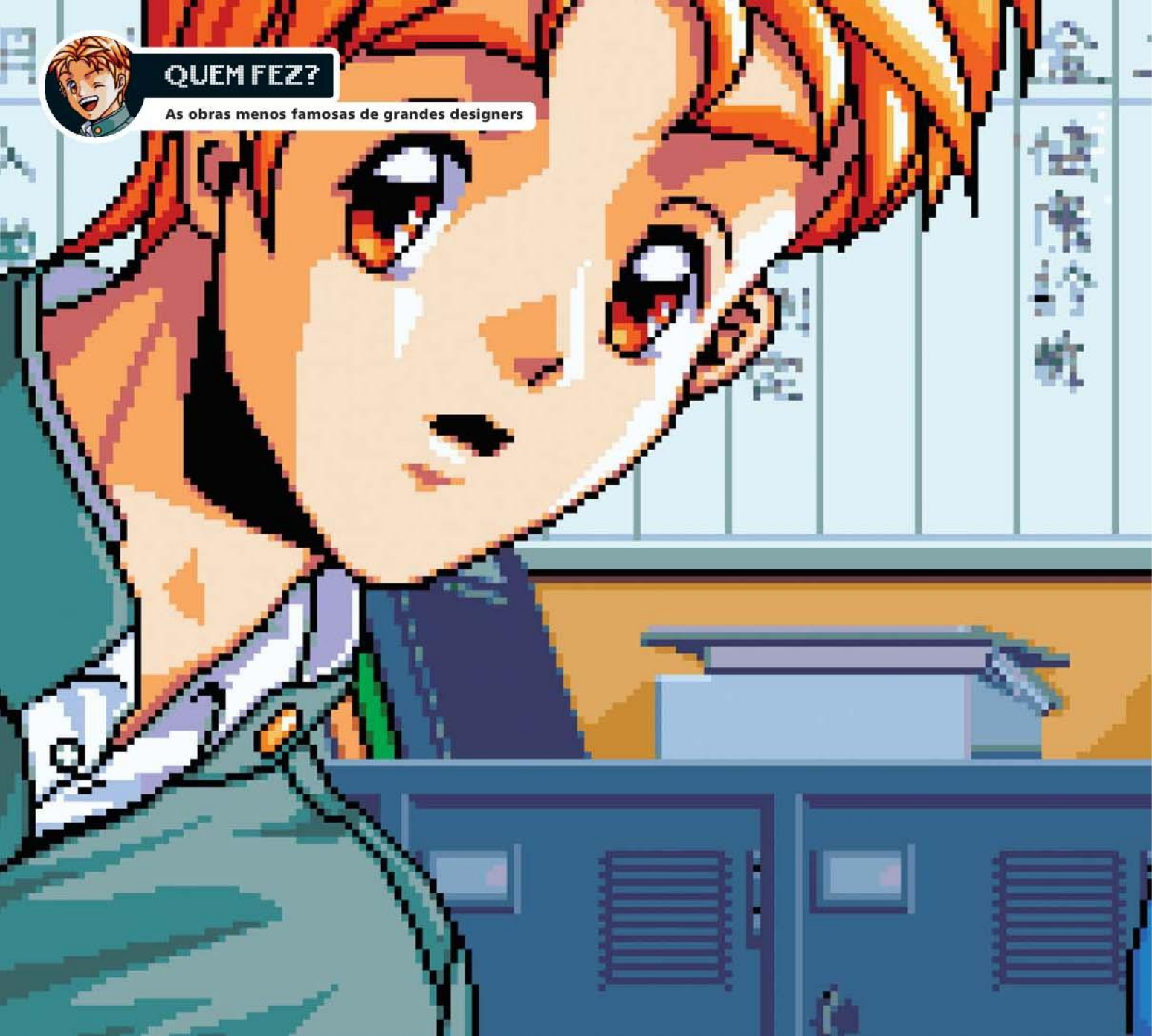
E *RSR* quebra mais tradições. Se você se acostumou a fazer fortuna roubando as moedas de ouro deixadas pelos monstros (o que, convenhamos, é uma das tradições mais bizarras dos RPGs), terá de se adaptar a novas regras: os guardas derrotados deixam dinheiro, mas monstros e outras criaturas deixam carne, ossos e presas, que podem ser usados para restaurar energia ou podem ser vendidos nas lojas das cidades.

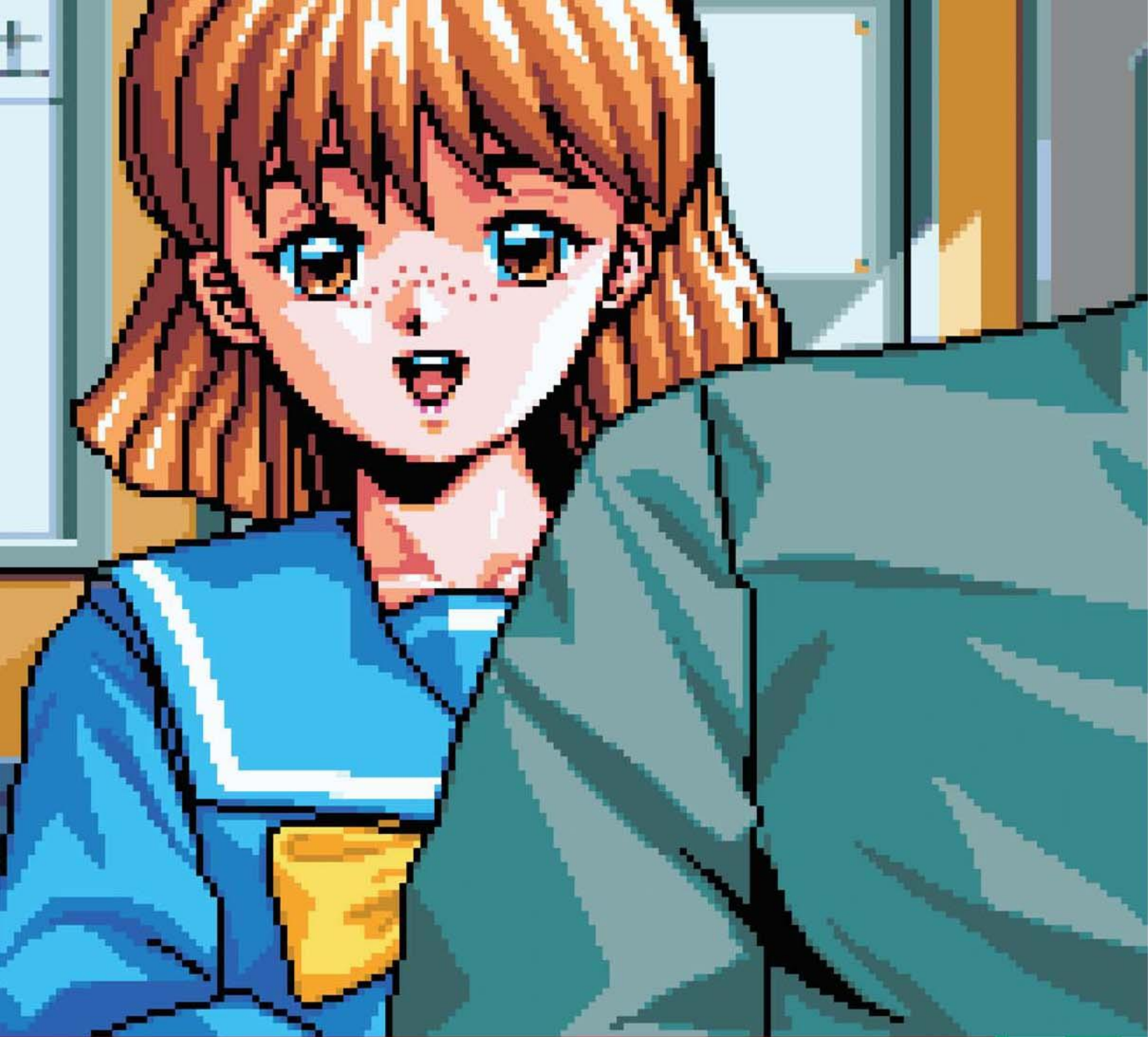
Nosso espaço está acabando, e nem falamos sobre a abertura no estilo *Ninja Gaiden*, os efeitos gráficos impressionantes em algumas sequências... enfim, há muito a se descobrir em *RSR*.

Felizmente, o jogo foi traduzido por fãs para o inglês, e quem dominar a língua bretã finalmente poderá conhecer um dos RPGs mais surpreendentes dos consoles de 8-bit. O patch de idioma pode ser baixado em www.romhacking.net/translations/102.

Quem diria que a Tecmo também sabia fazer RPGs

O ARQUIVO DO NINTENDINHO

O NES Archive é o maior site especializado em NES do Brasil, com artigos interessantes, muitos tutoriais (quer ligar seu controle de NES no PC? É fácil!) e uma grande quantidade de análises de jogos do console. E lá você pode conhecer o Pastor Cospefogo e o maior culto retrogamer do mundo: A Igreja do Famicom Invisível. Agradecemos aos usuários Rokuman Senpai, XandeR MaX, ZEMO e kbcatqr do fórum do NES Archive pelas sugestões de jogos para esta matéria. Visite o site: www.nes.com.br

TOKIMEKI MEMORIAL

Xavecos, namoricos e babados não combinam com um sujeito sombrio, barbado e gótico que gosta de aparecer em público de chapéu e chicote. Koji Igarashi trabalhava no roteiro do simulador de namoro *Tokimeki Memorial* e mandou o recado para o chefe que não participaria da sequência. Não se limitou a isso e pediu a transferência para o time de *Castlevania*. Como o *Tokimeki Memorial* do PC Engine CD fez muito sucesso e IGA sentiu que tinha dado o máximo de si para a série, a solicitação foi aceita. A partir daí, ele revolucionou *Castlevania* nas iterações 2D, a começar pelo fabuloso *Castlevania: Symphony of the Night*. Assim, afastou de vez o seu nome dos fuxicos colegiais japoneses de *Tokimeki* para entrar de cabeça no mundo dos vampiros, zumbis, lobos, caveiras e outras figuras grotescas de *Castlevania*.

OUTRAS OBRAS COM A PARTICIPAÇÃO DE KOJI IGARASHI

1997
Castlevania: Symphony of the Night (PlayStation, Saturn, PS3 e X360)
Diretor assistente, programador e escritor do enredo

2005
NanoBreaker (PlayStation 2)
Produtor

2005
Castlevania: Dawn of Sorrow (Nintendo DS)
Produtor e roteirista

Os mistérios, os vilões e as mulheres no caminho do detetive mais carismático dos videogames

5x Tex Murphy

Por Orakio "O Gagá" Rob

uem viveu os áureos tempos dos jogos de DOS e a chegada gloriosa dos kits multimídia aos PCs deve conhecer bem dois gêneros de games quase esquecidos hoje em dia: o adventure e o FMV.

Depois de um sucesso estrondoso, os dois gêneros caíram em desgraça por motivos diferentes. A teoria mais aceita para a queda dos adventures é a estagnação do gênero, que não mostrou evolução expressiva o suficiente para manter o interesse dos jogadores ao longo dos anos. Já o FMV (Full Motion Video), que se baseava no uso de atores reais e cenas filmadas para seduzir o público, sofreu com uma enxurrada de títulos de péssima qualidade, jogabilidade limitada e atuações ruins, perdendo credibilidade entre os jogadores assim que os vídeos deixaram de ser uma coisa impressionante por si só.

Mas entre 1989 e 1998, um detetive de personalidade irresistível ousou se aventurar pelos dois gêneros, deixando um legado de cinco jogos envolventes, surpreendentes e muito, mas muito divertidos.

MEAN STREETS (1989)

Plataformas: DOS, Amiga, Atari ST, Commodore 64

Um aclamado professor universitário se atira do alto da ponte Golden Gate, em São Francisco. Todas as evidências apontam para suicídio. Quando Tex Murphy assume o caso, ele logo se vê envolto por uma sórdida trama conspiratória capaz de pôr o mundo inteiro em risco.

A história de *Mean Streets* começa no manual, que descreve o momento em que Sylvia Linsky entra pela primeira vez no escritório de Tex Murphy:

"Meu corpo e meu cérebro tentam me convencer a tirar umas férias, quando a porta do escritório se abre. A silhueta na entrada me diz que não é o entregador de pizza. Meus olhos seguem as curvas até onde os sedosos cabelos louros daquela dama parecem abraçar as maçãs de seu rosto, próximo aos olhos, que são exóticos, não exatamente azuis, mais profundos do que isso, tristes e perigosos. Se alguma mulher é a encarnação do perigo, é essa aí. 'Você é Tex Murphy?', ela pergunta, com seu lábio inferior apontando para mim, e eu noto que provavelmente já olhei tempo demais para os lábios dela."

A narração da história pelo próprio protagonista, seu jeito de vestir e a mulher fatal e perigosa com a qual se envolve vão soar familiares aos fãs do film noir, gênero que imortalizou detetives como Sam Spade e Philip Marlowe nas telas dos cinemas nos anos 1940 e 1950. É neles que Tex se inspira, mas ele é um homem fora de seu tempo: *Mean Streets* se passa na São Francisco pós-apocalíptica de 2033. A Terceira Guerra tingiu os céus permanentemente de vermelho, e a radioatividade causou mutações terríveis em parte da população. A alta tecnologia reina, com carros voadores e grandes corporações, mas o charme de décadas passadas ainda pulsa nos trajes, na linguagem e no coração de Tex Murphy. Se você pensou em *Blade Runner*, não passou muito longe.

Embora seja um adventure, este jogo da desenvolvedora Access queria ser bem mais do que isso. Em uma época na qual os jogos do gênero ainda exibiam

Se ameaçado, Arnold Dweeb vai sacar a arma do casaco

os desenhos simples e as cores berrantes de *King's Quest IV*, *Mean Streets* misturava imagens de atores reais e cenários digitalizados.

Em alguns momentos, sequências de fotos alternadas simulam um filme. Os gráficos VGA com "incríveis" 256 cores ainda eram novidade na época, e *Tex Murphy* cabia em apenas dois disquetes. Some a isso as vozes digitalizadas (consulte o quadro "Real Sound"), e o resultado é um lauto banquete tecnológico que impressionava naquele final de década.

Anotou? Para se dar bem, é essencial guardar detalhes

Mean Streets já começa chocando, pondo o jogador no controle do carro voador de Tex. Para se deslocar pela São Francisco virtual, é preciso primeiro dominar os controles do veículo: há teclas especiais para subir, descer, aumentar e diminuir a velocidade, virar para os lados... é praticamente um simulador de voo, com painel de instrumentos e tudo. Felizmente, há um modo de piloto automático para quem não se sentir atraído por tamanha complexidade, e basta digitar as coordenadas de seu destino no computador de bordo para assistir ao show – sim, porque não é possível pular as longas sequências de viagem entre um local e outro. Esse é o ponto mais criticado do jogo hoje em dia, mas na época era tudo tão impressionante que ninguém parecia muito incomodado. As viagens aéreas por São Francisco são, no mínimo, muito atmosféricas.

Depois de chegar ao local desejado, você entra no modo de interrogatório, em que deve digitar tópicos e nomes de pessoas no teclado para obter informações relevantes. Esse é um dos aspectos mais interessantes do jogo: como não há listas automáticas com assuntos conhecidos para escolher com o mouse, você precisa agir como um detetive de verdade e anotar todos os nomes e tópicos relevantes mencionados para não se esquecer de perguntar sobre eles ao próximo interrogado. Uma boa dica é criar um diagrama com os nomes dos envolvidos e ir ligando as pessoas com linhas e descrições do tipo "sócios", "casados", "amigos" e afins. Se você não tiver anotações bem organizadas e não souber direitinho quem é quem (e principalmente quem conhece quem), dificilmente vai conseguir descobrir se o pai da cliente bonitona foi assassinado ou apenas se atirou da ponte Golden Gate, como afirmam as testemunhas. E não se espante se você perceber que passou mais tempo revisando suas anotações do que jogando o jogo em si.

Vendo por fora, nem parece que este veículo é capaz de voar

O carro voador faz você se sentir em um simulador

Mas *Mean Streets* não é só falatório, e em diversos momentos você terá de investigar locais em busca de documentos e objetos variados. Nessas horas, o jogo vira um típico adventure, só que mais rudimentar e com controle apenas pelo teclado. O boneco de Tex nessas sequências é, na verdade, uma versão digitalizada do próprio criador do jogo, Chris Jones, que continuaria interpretando o herói em todos os jogos da franquia. E muito bem, diga-se de passagem.

Para agitar as coisas, há sequências de ação com visão lateral nas quais Tex tem que atirar nos bandidos. É meio tosco, mas até que funciona bem. Toda essa variedade de jogabilidade rendeu a *Mean Streets* o prêmio de melhor adventure de 1990 na revista Videogames & Computer Games, e faz dele o único título existente no gênero adventure-shooter-simulador-de-voo!

A graça, a beleza e o charme das atrizes no mais provocante FMV

MARTIAN MEMORANDUM (1991)

Plataforma: DOS

A filha de um dos homens mais poderosos do mundo desapareceu. Junto com ela, um misterioso artefato sobre o qual seu cliente não está muito disposto a falar, mas que parece tão ou mais importante para o homem do que a própria filha. A sequência de acontecimentos levará à investigação de Tex até o planeta vermelho, onde ele terá de solucionar um antigo mistério para, mais uma vez, salvar o mundo.

Se *Mean Streets* tentava ser um pouco de tudo e por vezes se perdia um pouco, *Martian Memorandum* se concentrou em ser apenas um adventure. As sequências de simulador com o carro de Tex e as seções de tiro foram removidas, e o jogo agora se divide entre os interrogatórios e a investigação de cenários, ambos amplamente aprimorados graças ao uso do mouse.

O escritório do Tex Murphy até que é bem organizado

O estilo gráfico continua o mesmo, mas a qualidade das fotos digitalizadas dos personagens ficou ainda melhor. Já o roteiro é uma grata surpresa, anos-luz à frente da trama modesta do primeiro jogo.

A história forte e surpreendente, com uma engenhosa reviravolta perto do final, impressiona com uma ampla variedade de temas, incluindo poderosos homens de negócios, grandes conspirações interplanetárias, preconceito e vingança. E o melhor de tudo é que essa trama de alto nível é apresentada de maneira descontraída e sarcástica, com muitas cantadas sem-vergonha da parte de Tex e personagens totalmente bizarros. É como se o próprio jogo não se levasse muito a sério, o que só serve para acentuar o charme dele.

Mas o grande trunfo de *Martian Memorandum*, e que se tornaria o maior motivo para o sucesso do resto da franquia, está na ótima caracterização de Tex Murphy. Como quase tudo o que ele dizia no jogo anterior era digitado pelo próprio jogador, o personagem não tinha muita chance de nos envolver. Mas as mudanças na interface, causadas pela adoção do mouse, abriram espaço para opções de diálogo

Tex é corajoso de ir a um lugar tão podre e degradado

clicáveis, com frases prontas. As opções são sempre terrivelmente engraçadas e sarcásticas, e injetam litros de personalidade no protagonista. É humor da mais alta qualidade, com tiradas breves, despretensiosas e hilariantes.

Para completar, essas cenas de diálogo são muito bem

Corrupto, perverso, infame... quando acabarão os adjetivos?

animadas, e desta vez usam vídeo real, além de diálogos inteiros dublados, algo de surpreender na época. Para fins de comparação, o clássico *The Secret of Monkey Island* saiu no mesmo ano e nem sonhava em apresentar vozes. O melhor de tudo é que a maioria dos atores faz um trabalho bastante adequado, mesmo quando seus papéis são absurdos, o que torna a experiência bastante imersiva. Exceto por um canastrão que interpreta um fotógrafo francês com o pior sotaque da história e... bom, aguardem que já, já voltaremos a falar nele.

O maior problema de *Martian Memorandum* é que o jogo está cheio de becos sem saída. Se, por exemplo, você viajar para Marte sem antes entregar um certo item a um investigador de polícia, diga adeus as suas chances de terminar o jogo, porque você não pode voltar à Terra para falar com o sujeito. O cassino marciano de Big Dick Castro também pode ser o fim da linha se você não investigar a passagem secreta em sua primeira visita: a sala fica inacessível depois. Se você salvou o jogo depois disso, já era.

Apesar dos bugs irritantes, *Martian Memorandum* possui uma boa trama com alguns

A adoção do mouse facilitou as interações nos diálogos

diálogos bem engraçados. Aliás, essa é a receita seguida com sucesso ainda maior por todo o resto da franquia.

Um bom detetive não pode dispensar papéis e pistolas

O dentuço Louie LaMintz é um dos melhores amigos de Tex

UNDER A KILLING MOON (1994)

Plataformas: Macintosh, DOS

O caso parece simples: recuperar uma estátua de valor incalculável e devolvê-la a sua proprietária, a condessa Renier. É aí que o sangue começa a jorrar, e Tex percebe que está diante de um caso que pode causar um massacre de enormes proporções.

Mencione *Under a Killing Moon* entre os donos de PC da época e observe-os com bastante atenção: talvez você quase possa enxergar o arrepio percorrendo a espinha deles.

Você continua encarnando o detetive Tex Murphy em uma investigação que começa simples, mas logo ganha implicações globais. A estrutura do jogo ainda envolve a investigação de cenários em busca de evidências e interrogatórios para descobrir pistas, com o acréscimo de puzzles aqui e ali. Mas a tecnologia, quanta diferença...

UAKM chegou quebrando a banca com quatro CDs entupidos de cenas filmadas de alta qualidade e cenários tridimensionais interativos. Finalmente a Access podia tornar real a visão cinematográfica que acompanhava a franquia desde os primeiros títulos.

Contemple o olhar ameaçador deste vilão perigosíssimo

A abertura, com filmes da Segunda Guerra e referências ao nazismo, dá o tom da trama: um culto de lunáticos quer pôr um fim aos mutantes contaminados pela radiação e promover uma limpeza genética na humanidade. É claro que quem vai ter que resolver isso tudo é o bom e velho Tex Murphy.

"Eu vivo entre as almas desafortunadas, os mutantes e os desamparados no que restou da boa e velha São Francisco. Meu nome é Tex Murphy, e eu sou um detetive particular."

Chris Jones, criador da franquia, sabia que estava dando um grande passo com *UAKM*, e precisava de um parceiro que pudesse ajudá-lo a conduzir a trama e concretizar sua visão cinematográfica. Ele ficou sabendo que um dos funcionários da Access, Aaron Conners, era romancista nas horas vagas, e pediu que desse uma olhada no trabalho dele. Mas esse não era o primeiro encontro dos dois: em *Martian Memorandum*, Aaron havia feito uma ponta interpretado o tal fotógrafo francês de sotaque forçado! Mon Dieu!

A dupla não poderia ter se afinado melhor. Os dois compartilhavam o mesmo gosto por filmes de detetives, e, em sua primeira visita à casa de Aaron, a esposa de Chris observou, espantada: "sua casa é exatamente o que a casa do Chris seria se eu deixasse ele arrumar do jeito dele".

Chris voltou a encarnar o personagem principal, Tex Murphy. Mas com a glória do vídeo em tela cheia e o ótimo script de Aaron, totalmente dublado, Tex brilha como nunca, embalado por uma deliciosa trilha sonora jazzística. Ele é engraçado, sarcástico, charmoso e ocasionalmente detestável. Chris está longe de ser um ator profissional, mas sua discreta canastrice acaba ajudando a compor um dos personagens mais adoráveis da história dos videogames. É impossível não se deixar levar pelo humor e pelo carisma de Tex. O sujeito tem uma legião de fãs até hoje, e não é difícil entender o motivo.

A maior parte do elenco exibe um talento raro no gênero FMV,

Desconfie se você ver uma moçoila de trajes menores

FREAK SHOW

Mean Streets e *Martian Memorandum* estão cheios de personagens esquisitões ou com nomes bizarros. Tire as crianças da sala!

Delores Lightbody: a "linda dama" que namorava Carl Linsky em *Mean Streets* era interpretada por um homem! Dá para entender por que acreditavam que Linsky tinha pulado da Golden Gate...

Lary e Darrell Hammond: Tex não se conforma com o mau humor de Larry Hammond: "pelo menos ele nasceu com todos os órgãos vitais dentro do próprio corpo".

Ron Meat: "Ele tem um olho bonito. Pena que não tem outro para fazer o par."

Michelle Bloodworth: faltavam mulheres no estúdio? O padeiro precisava de uns trocados e pediu para fazer uma pontinha em *Martian Memorandum*? Nunca saberemos.

Big Dick Castro: o chefão do cassino marciano de *Martian Memorandum* é um implacável descendente de Fidel Castro. Seu nome em português seria algo "Pinto Grande Castro". Tirem esta foto da nossa frente!

Rockwell Bache: o advogado-mutante de *Martian Memorandum*. E agora, devemos ou não poupar você da piadinha "este advogado é um crânio"? Ops, desculpe, tarde demais!

Guy Callabero: lembra-se de quando eu disse que *Martian Memorandum* não se levava muito a sério? Pois é. Callabero é o mutante dono de um estúdio de filmes B.

As cenas de exploração ficaram outra coisa com os cenários 3D

com atuações convincentes e marcantes. Os atores atingem o tom ideal, equilibrando-se perigosamente entre a seriedade e o estilo dos filmes B, sem jamais pender demais para nenhum dos dois lados. A boa qualidade do vídeo, superior a de outros títulos da época, é possível porque os atores foram filmados contra um fundo azul, e o cenário era criado por computador e adicionado depois, economizando espaço para o vídeo.

A ação em *UAKM* não tem nada a ver com assistir a vídeos e apertar a tecla certa na hora certa: tudo acontece com gráficos em tempo real, com visão em primeira pessoa. O jogador caminha pelo escritório de Tex, pela rua onde ele mora e por muitos ambientes. O mais incrível é a liberdade de movimentos. *UAKM* é contemporâneo de *Doom II*, e, embora não seja um shooter, os controles são muito mais complexos e bem-integrados à jogabilidade. Tex precisa parar em frente à mesa, inclinar a cabeça para baixo para só então abrir uma gaveta e fazer a busca.

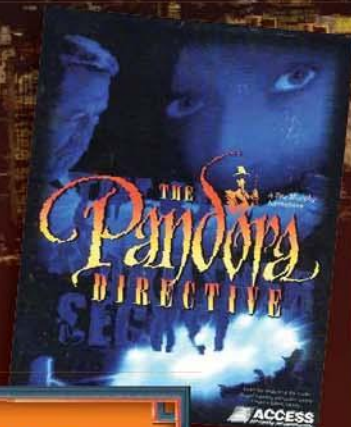
Em outro momento da investigação, Tex precisa se abaixar, rastejar por baixo da mesa e olhar para cima para encontrar um pequeno cartão de acesso colado na parte de baixo do tampo! Você vai ter que pensar como um detetive para não perder nenhuma pista escondida nos ambientes. Se deixar passar alguma coisa, você sempre pode recorrer ao ótimo sistema de ajuda que dá apenas a solução que você precisa. Não faltam puzzles ao jogo, mas nenhum deles é injusto.

Ainda no estágio de desenvolvimento, o jogo atraiu grande atenção da mídia, o que contribuiu para que um nome famoso emprestasse sua voz à produção. Chris e Aaron discutiam com o resto da equipe qual voz deveria narrar cenas da aventura.

Um funcionário brincalhão disse "James Earl Jones" (simplesmente a voz de Darth Vader). Todos caíram na risada, mas depois que o surto passou, Aaron disse "bom, não custa tentar não é?". Ele e Chris entraram em contato com o agente de Earl. No dia seguinte ele retornou a ligação, dizendo que o filho de Earl já estava há meses ansiosíssimo pelo lançamento do jogo, e ficou alucinado quando soube que seu pai poderia trabalhar nele. Diante disso, o velho Earl não tinha como recusar o convite. O elenco inclui ainda Margot Kidder, a Lois Lane dos primeiros filmes do *Super-Homem*.

Os cantos mais escondidos guardam itens de grande valia

A liberdade na exploração, as opções de diálogo divertidas e a trama de altíssimo nível com personagens memoráveis fazem de *UAKM* uma joia. Se você se cansou das limitações dos FMVs e sempre se sentiu preso a um filme com jogabilidade entediante, experimente *UAKM*.

Investigar o assassinato de mulheres é a rotina de Tex

THE PANDORA DIRECTIVE (1996)

Plataformas: DOS, Windows 95

A investigação do desaparecimento de um homem põe Tex na trilha do caso do alienígena de Roswell — e, é claro, na mira de homens poderosos e da agência de segurança nacional. Para solucionar o caso, Tex entra em uma verdadeira corrida por seis artefatos misteriosos que podem ser a chave para o enigma, ou um passaporte para o além...

O gênero FMV naufragou rapidamente graças à baixa qualidade da grande maioria dos títulos lançados. Hoje em dia ninguém mais faz jogos FMV. E justamente por isso, *Pandora Directive* é um jogo terrivelmente interessante: com seis CDs surpreendentes, é uma amostra de como o gênero poderia ter evoluído se outras desenvolvedoras tivessem investido mais em inovação.

Considerado pela crítica como o melhor título da franquia, *PD* é construído sobre a base de *UAKM*, porém tudo parece ter ficado duas vezes melhor. Chris Jones está ainda mais afiado em sua interpretação de Tex; a navegação em primeira pessoa agora se dá em cenários tridimensionais muito mais complexos e bem desenhados; a trama, que gira em torno de UFOs e do caso Roswell, continua excelente como de costume. Mas são as novidades que se destacam no jogo.

Kevin McCarthy, falecido em 2010, aos 96 anos, fez o Gordon

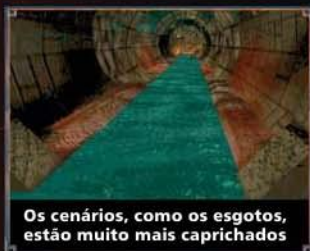
Tex esperava encontrar uma múmia na sua investigação?

Para começar, *PD* tem sete finais diferentes. O final a que você vai assistir depende de suas ações e das opções de diálogo escolhidas ao longo do jogo. Seja um bom sujeito, e Tex vai acabar bem; seja um pilantra mesquinho e Tex vai se unir aos vilões no final do jogo e acabar muito mal.

Mas o jogo não se limita a apresentar finais diferentes: no meio da aventura há bifurcações em pontos relevantes. Por exemplo, a dançarina Emily é uma das personagens mais legais de *PD*. Além de cantar em uma apresentação sensual e memorável no night club local, ela é muito simpática e fornece várias pistas a Tex. Em um dado momento do jogo, a vida dela é posta em risco, e, dependendo de suas ações ela pode ou não ser assassinada. Isso vai influenciar a forma como você terá de coletar pistas no resto do jogo.

As rotas alternativas são tão interessantes que você vai querer seguir todos os rumos possíveis para ver o que acontece, em vez de ir correndo para o YouTube assistir a todos os finais. E como não se trata apenas de escolher um caminho ou outro em um momento específico do jogo, mas, sim, da forma como você interpreta Murphy, ao repetir a jogatina por um rumo diferente, você estará criando um novo Murphy, com outra personalidade, que pode ganhar a garota no final da trama ou levar um belo tapa na cara na primeira metade do jogo. As opções de diálogo são todas impagáveis, e você vai se divertir como se fosse a primeira vez.

Para tornar as cenas mais convincentes, Chris e Aaron contrataram um diretor de cinema de verdade: Adrian Carr, que além de dirigir alguns filmes de relevância mediana também dirigiu meia dúzia de episódios dos *Power Rangers* (!). Ele pode não ser o diretor mais famoso do mundo, mas sem dúvida deu um ar muito mais profissional às cenas. Aliás, o elenco é de altíssimo nível. O talentoso Kevin McCarthy é o destaque, brilhante no papel de Gordon Fitzpatrick. Chris e Aaron dizem que o astro do clássico *Vampiro de Almas* (1956), falecido em 2010, era um tremendo boa-praça e divertia a todos contando sobre os bastidores de Hollywood. Outro nome conhecido é Tanya Roberts — sim, *Sheena, a Rainha das Selvas*. E não finja que você não se lembra dela tomando banho nua nesse filme campeão de reprises na Sessão da Tarde, seu danadinho!

Um copo na mão e muitas dúvidas na cabeça de Tex

Os cenários, como os esgotos, estão muito mais caprichados

O resto do elenco também cumpre muito bem seu papel, e até a horrenda atuação de Aaron Conners (que não consegue esconder sua falta de talento dramático nem mesmo interpretando um assassino de roupa preta que tem apenas os olhos à mostra e nenhuma fala) diverte e serve para dar mais charme ao jogo. Mas ele se sai bem melhor interpretando o grandalhão Ardo em *UAKM*.

Chris Jones se aprimorou como Tex Murphy neste jogo

PD também inova ao fundir a tecnologia de FMV a cenários em tempo real. Em uma cena impressionante, ao subir até o terraço de um prédio, Tex vê um assassino no terraço ao lado. A visão é em primeira pessoa, e todo o cenário é gerado com polígonos em tempo real, mas o assassino é um ator filmado, que se move e olhe para os lados naturalmente. Tex tem que se aproximar sem ser notado, e para isso deve correr e se abaixar atrás de uma estrutura no momento em que o ator olha para trás. Essa cena é uma amostra de para onde o desejo de inovar poderiam ter levado o gênero FMV.

Ah, se você tem problemas com a língua inglesa, pode começar a procurar nos sites de produtos usados pela cópia legendada em português, lançada oficialmente no Brasil.

BELAS E PERIGOSAS

Sylvia Linsky: a cliente de Tex em *Mean Streets* e futura senhora Murphy. Mas o casamento não durou muito: "Sylvia era uma mulher que amava um homem... qualquer homem, a qualquer hora." A moça do remake *Oversee* não é feia não, mas a do jogo original dá de mil.

Chantal Vargas: a vizinha desinibida de Tex em *Martian Memorandum*. Tex vigia seu apartamento e bate fotos comprometedoras da moça comprando drogas para fazê-la falar... ops, foto errada, desculpe!

Eva Shanzee: uma espiã infiltrada entre os vilões de *Under a Killing Moon*. Ainda bem que ela está do nosso lado.

Chelsee Bando: dona da banca de jornais e do coração de Tex. Dizem que é mutante, mas até agora ninguém viu nenhuma deformação bizarra nela. Algum palpite?

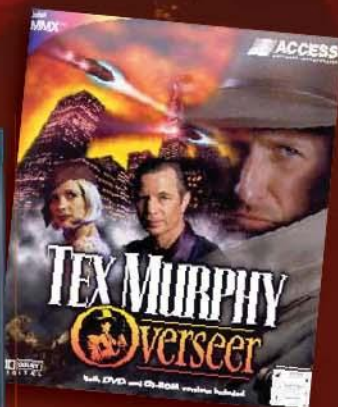
Rhonda: para conseguir informações privilegiadas sobre seu cliente, Tex leva a secretária dele, Rhonda, para jantar. Interprete como preferir.

Emily Sue Patterson: a dançarina do nightclub Fucsia Flamingo é um charme só. Ela pode lhe render um belo tapa na cara, e, se você bobear, ela bate as botas antes de *The Pandora Directive* terminar.

Condessa Renier: a cliente de Tex em *Under a Killing Moon* é da nobreza. Você também acha que o cabelo caído sobre o rosto dela não dá um charme?

Regan Madsen: depois de ser a rainha das selvas e conversar com os elefantes por alguns anos, Tanya Roberts descobriu que era filha de Thomas Malloy, centro nervoso da trama de *The Pandora Directive*.

Deacon Hawke: a louraça líder do estranho culto marciano de *Martian Memorandum* parece uma louca perigosa, mas... bom, não vamos estragar a surpresa.

Prêmio de consolação: ninguém precisa ficar triste, Murphy não fica sozinho. Ele também é professor de dança, e termina um dos jogos com essa aluna bonitona...

Graças ao DVD, os vídeos tinham melhor qualidade

TEX MURPHY: OVERSEER (1998)

Plataforma: Windows

Reviva a investigação de Carl Linsky, desta vez com uma trama mais robusta e intensa e cenas mais dramáticas, graças ao uso de vídeo e de atuações de alto nível.

A cliente de Tex, Sylvia Linsky, é uma irresistível encrenca

Após o lançamento de *Pandora Directive*, a Intel procurou a Access com uma proposta: ela bancaria o desenvolvimento de um novo jogo da série *Tex Murphy*, a ser distribuído em conjunto com um pacote de hardware da empresa. A ideia era promover os drives de DVD (a tecnologia era novidade na época). Parecia perfeito, porque o último jogo de *Tex* tinha seis CDs, e o troca-troca de discos dava nos nervos... a ideia de colocar o jogo todo em um único DVD, e com vídeos de qualidade ainda mais alta, era tentadora. O problema é que o jogo teria que ser desenvolvido em apenas nove meses.

Chris e Aaron já estavam começando a trabalhar na continuação de *Pandora Directive*, que se chamaria *Trance*.

O conceito inicial se expandiu para uma trilogia, que seria formada pelos títulos *Chance*, *Polarity* e *Trance*. O projeto era complexo demais para ser tocado em nove meses, então os dois decidiram deixar a trilogia para depois e trabalhar em uma recriação de *Mean Streets*, o primeiro jogo da franquia.

O próprio Tex se encarrega de contar a história em tom de flashback para seu grande amor,

Não sei você, mas, se isto era para ser um disfarce, não colou

Chelsee Bando, dona da banca de jornal dos dois títulos anteriores. O primeiro encontro de Tex com sua ex-esposa, Sylvia Linsky, e o caso da morte de seu pai são recontados, desta vez com cenas filmadas, exploração tridimensional dos ambientes e um roteiro muito mais encorpado, totalmente reescrito por Aaron.

A tecnologia é uma evolução do que já se via nos títulos anteriores, mas havia alguns problemas. *Overseer* foi programado para rodar com placas de vídeo AGP, que custavam bem caro em 1996, e não havia suporte a placas mais acessíveis. Quem jogar hoje não vai ter qualquer problema nesse sentido, mas, na época, boa parte do público teve que reduzir o tamanho da tela para que o jogo rodasse mais rápido, e mesmo assim os resultados eram muito ruins. O DVD tinha vídeo de qualidade mais alta, mas tinha diversos problemas de incompatibilidade. Não por acaso, uma outra versão do jogo ocupando cinco CDs vinha incluída no pacote.

Respeitar as leis de trânsito é uma ordem para todo mundo

Mas os problemas não pararam por aí. A ideia era criar uma aventura mais curta, já que o jogo seria uma espécie de "brinde de luxo" para acompanhar o hardware da Intel. Acontece que a Intel mudou de estratégia e desistiu da ideia no

Delores Lightbody ficou arrasada com a morte de Carl Linsky

SOM DE VERDADE

Antes da década de 1990, as placas de som custavam uma boa grana. Com isso, o som era encarado por boa parte dos jogadores como artigo de luxo, e os únicos efeitos sonoros que muitos ouviam eram os bipes do PC Speaker — o alto-falante interno do PC que supostamente só tinha força para bipar mesmo.

Mas um dos funcionários da Access desenvolveu uma então revolucionária tecnologia chamada RealSound. Trata-se de um esquema engenhoso que ativa e desativa o PC Speaker a uma velocidade superior à velocidade de movimento do equipamento. Isso faz com que o alto-falante emita sons diferentes, até então tidos como impossíveis.

Mean Streets foi um dos primeiros jogos a usar essa tecnologia. Era realmente impressionante ouvir vozes digitalizadas pelo PC Speaker, sem a necessidade de uma placa de som. Como esse alto-falante interno geralmente era de qualidade muito baixa, a Access ensinava os jogadores a conectá-lo a um aparelho de som usando apenas alguns cabos, permitindo a reprodução das vozes e músicas em um volume mais apropriado.

A tecnologia RealSound chegou a ser licenciada para outras desenvolvedoras de jogos, mas, com a queda de preços das placas de som já no início dos anos 1990 ela logo se tornou obsoleta.

Tex usa as bonecas infláveis para enganar os atiradores pilantras

Será que Wanda Peck também cairá nos braços de Tex?

meio do caminho. Ela honrou o compromisso de bancar o desenvolvimento do jogo, mas deixou Chris e Aaron em uma situação difícil: aquele jogo mais simples e curto teria que ser consideravelmente expandido para ser vendido em lojas. O resultado final foi um jogo de

O ator Henry Darrow dá um show. Só ele já vale o jogo

ótima qualidade, mas bem mais linear e limitado do que *PD*.

O tom do jogo não é tão descontraído quanto o de *UAKM* e *PD*, com uma trama sombria e um Tex mais novo, inocente, sem a aspereza e o sarcasmo pesado que o caracterizam. Se por um lado o jogo acaba não oferecendo as risadas dos outros títulos, por outro ele nos mostra um Tex mais humano, "o homem antes do mito". A cena em que Tex lembra de Sylvia e Chelsee pergunta se ele ainda sente falta dela é genuinamente comovente, sem apelar para choro ou pieguices. A evolução de Chris como ator é notável aqui.

Apesar da linearidade, o jogo brinca com algumas ideias interessantes durante as sequências de investigação. Ao entrar na casa de um assassino para coletar pistas enquanto ele toma banho, o jogador precisa se esconder no armário e até dentro da banheira para não ser pego em um jogo de gato e rato fenomenal. Lembra um pouco as velhas sequências roteirizadas do gênero FMV, mas tudo acontece em tempo real, com o jogador movendo Tex livremente com visão em primeira pessoa. Um estouro.

Outra ótima cena que exige uma sequência de ações em tempo real acontece em uma cabana, quando Tex precisa rastejar para não ser alvejado pelos tiros que vêm do lado de fora e usar uma boneca inflável para iludir os atiradores. A cena é uma das mais engraçadas de toda a franquia e compensa a falta de risadas do resto do jogo.

Anos após o lançamento do jogo, Aaron Conners contou que ele e Chris divergiam quanto à carga dramática durante o desenvolvimento. Aaron achava que o jogo estava melodramático demais, e embora Chis tenha discordado na época, tempos

O batom borrado dá aquele clima de novela das 20h

depois acabou concordando. As opiniões vão variar para cada jogador, e é fato que o jogo parece se levar a sério demais às vezes, mas o resultado final continua sendo muito bom e até mesmo tocante em alguns momentos. O final é eletrizante e termina com um gancho para a próxima aventura. O problema é que...

DETETIVE DESEMPREGADO... OU NÃO?

O que aconteceu após o lançamento de *Overseer* foi uma daquelas tristes e inevitáveis conjunturas: o gênero FMV produziu tanta porcaria que ninguém mais queria investir nesse tipo de jogo. A Lucas Arts lançou *Grim Fandango*, elogiadíssimo pela crítica, mas que se revelou um fracasso de vendas, assinalando o fim da era de ouro dos adventures.

A Microsoft comprou a Access logo em seguida, e as vendas mais modestas de *Overseer* não contribuíram para que a gigante de Redmond se interessasse em investir em um novo título da franquia. Pode-se dizer que foi nessa época que a fonte dos adventures secou.

Chris e Aaron deixaram a Access (que por sinal já nem existe mais) e continuaram trabalhando juntos. Eles montaram o pequeno estúdio Big Finish e começaram a desenvolver jogos casuais como *Three Cards to Midnight*, na esperança de angariar fundos para reviver a franquia *Tex Murphy*, mas o sonho parecia cada vez mais distante.

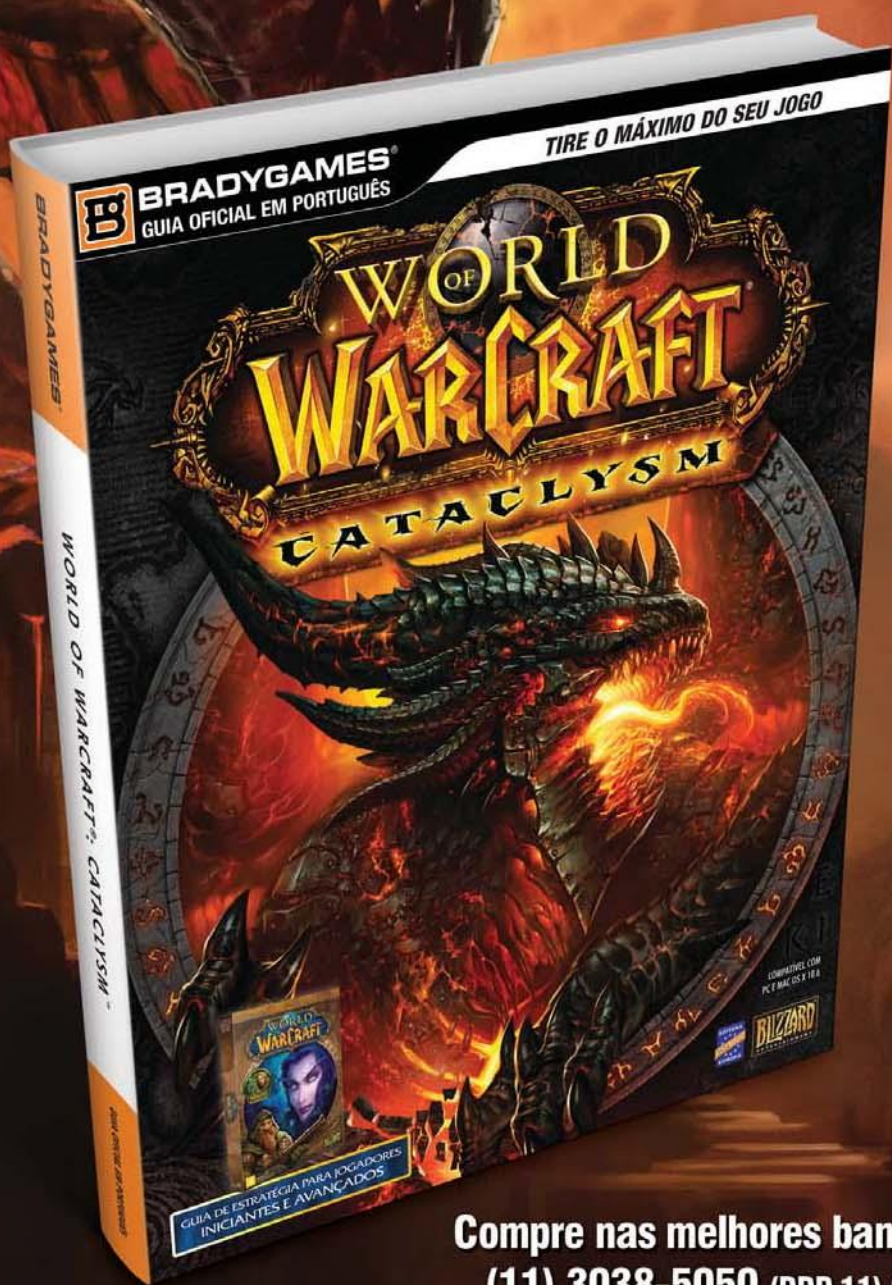
Os fãs estavam inconsoláveis, e curiosíssimos para saber como a história continuava após o final bombástico de *Overseer*. Como um novo jogo era inviável, Chris e Aaron criaram uma espécie de rádio-novela chamada "Tex Murphy Radio Theater". Contando com as vozes dos atores dos jogos, a série retomava a trama exatamente do ponto em que ela havia parado. Os episódios podem ser ouvidos ou baixados no site não oficial de *Tex Murphy*, em www.unofficialtexmurphy.com/casefiles/radio/index.php.

Mas a esperança renasceu em 2012. Utilizando a plataforma online de crowdsourcing Kickstarter, Tim Schafer (criador de *Full Throttle* e *Grim Fandango*, dentre outros) anunciou o projeto de um novo adventure financiado pelos fãs. Ele pediu US$ 400 mil para financiar o projeto, mas acabou arrecadando mais de US$ 3 milhões de quase 90 mil jogadores do mundo!

O sucesso de Tim Schafer transformou o Kickstarter na meca dos desenvolvedores de jogos clássicos, que não conseguiam mais o patrocínio de grandes empresas. Em abril, foi a vez de o criador de *Shadowrun* anunciar o retorno da franquia, também em um projeto muito bem-sucedido no Kickstarter.

Impressionados, Chris e Aaron decidiram investir na ideia também. O próprio Chris se inscreveu no fórum do site extraoficial de *Tex Murphy* e anunciou que, no dia 15 de maio, o projeto do novo jogo chegaria ao Kickstarter. O hilário vídeo de divulgação pede aos fãs de *Tex* que ajudem a divulgar o projeto e que enviem vídeos contando como se apaixonaram pela franquia. Se tudo correr bem, *Tex Murphy: Fedora* (nome provisório) deve ser lançado no final de 2012, com tudo o que tornou a franquia famosa e muito mais: "queremos elevar o próximo jogo do *Tex Murphy* a um nível muito mais alto, e até me atrevo a dizer, épico, com mais atores, mais locações, histórias mais abrangentes e até rumos variados e significantes para a trama", promete o otimista Chris Jones.

Enquanto espera, você pode jogar os títulos antigos da franquia. Todos estão à venda por preços que oscilam entre US$ 5 e US$ 10 no site de venda digital de jogos GOG.com. As versões do GOG ainda têm uma vantagem sobre as originais: você não vai ter que ficar trocando os CDs a toda hora. Se você nunca jogou nenhum jogo da série Tex *Murphy* nesses 23 anos desde o lançamento de *Mean Streets*, não perca mais tempo: vá jogar e se divertir, e depois venha esperar ansioso com a gente pelo próximo jogo!

Tex não deve estar à vontade com o elemento pontiagudo

Invulnerável ao efeito do tempo, o shmup apelidado de "R-Type da Konami" só não ficou mais famoso por culpa de Street Fighter II

Por Alexei Barros

XEXEX
- Ano: 1991
- Desenvolvimento: Konami
- Plataforma: arcade

Certos jogaços surgem na hora errada. É o caso de *Xexex* (lê-se "zéczécs"), lançado – incrivelmente – no remoto outubro de 1991. Se tivesse saído em 2001, também seria impressionante. Ainda é. De tão à frente, mas de tão à frente que estava de seu tempo, este jogo de navinha de nome estranho da Konami não traçou a esperada transição dos arcades para os consoles 16-bit. A razão? Talvez porque nenhum console da época suportaria a estética psicodélica do shmup horizontal sem uma piora que o descaracterizasse por completo. O fato de *Xexex* não fazer parte de uma série famosa do ramo foi outro motivo que contribuiu para que o jogo entrasse no buraco negro do esquecimento. Para remediar essa injustiça, procuramos entender qual é a explicação da juventude eterna de *Xexex*, que merece ser apreciado hoje. Agora. Já.

DUAS CAPAS SEGUIDAS

Houve um período em que a relevância dos arcades no mercado de games no Japão atingiu tal patamar que as editoras apostavam em revistas especializadas no sistema. A revista nipônica Gamest cobriu de perto grande porção dessa saudosa trajetória: durou de 1986 a 1999, atingindo, no auge, a tiragem de 300 mil cópias por mês. A publicação foi a principal responsável por aumentar a expectativa dos japoneses por *Xexex*, divulgando imagens embasbacantes nas prévias.

Se você acha um despropósito *Xexex* ser lembrado na **OLD!Gamer** pela obscuridade do jogo, saiba que a Gamest deu duas capas – seguidas!! – para o shmup: na edição #65, de dezembro de 1991, e na #66, de janeiro de 1992. E não acabou nisso. A Gamest #84, que saiu em fevereiro de 1993, trouxe a sexta edição da eleição de melhores

O tema batido de salvar a princesa foi usado em Xexex

POWER-UPS E ITENS

No *Xexex* japonês, você começa com o tiro basicão Photon Beam e, com itens, adquire novas armas que são identificadas na parte de baixo da tela. Tudo isso foi modificado no ocidente. A Konami reaproveitou os ícones do Homing Laser (para os mísseis teleguiados) e do Round Laser (para a nova linha de fogo), e os disparos são diferentes dos correspondentes nipônicos. Apenas o Speed Up e o Flint foram mantidos. Confira abaixo como funcionam os ataques.

SPIRAL LASER*
Tiro em forma de espiral de grande envergadura.

HOMING LASER*
Disparo triplo: um raio sai para cima, um para baixo e outro na frente.

SEARCH LASER*
Ataque que persegue os inimigos, viajando em trajetórias retangulares.

GROUND LASER*
Além de implementar um disparo horizontal, atira uma rajada que viaja pela parte inferior do cenário.

ROUND LASER*
Tiros múltiplos que causam um bom estrago.

SHADOW LASER*
Raio que deixa um rastro se você se mover durante o disparo.

SPEED UP
Aumenta a velocidade da Flintlock.

FLINT
Acrescenta um braço ao Flint.

ONE UP
Dá uma vida extra.

*Exclusivos da versão japonesa.

arcades de acordo com a opinião dos leitores da revista; *Xexex* ganhou os prêmios de melhor trilha sonora e melhor visual. Ficou em terceiro lugar na colocação geral, empatado com o beat 'em up *Undercover Cops* e atrás, respectivamente, do jogo de plataforma *Wolf Fang* e de *Street Fighter II': Champion Edition*. Analisando em retrospecto, conclui-se que *Xexex* não veio em boa hora: a Konami se aventurou com um nome novo no furacão das derivações de *Street Fighter II* e da febre dos jogos de luta. Em vez de gastar os ienes para viajar em uma nave pelo espaço, os japoneses queriam mais alvejar os adversários com hadoukens e shoryukens nos fliperamas.

A Konami realmente atirava para todos os lados. Como visto na matéria de Tesouros Perdidos de NES (página 38), a produtora se arriscou também ao publicar *Crisis Force* para o Famicom, em agosto de 1991, quando já existia o SNES. Com isso, calhou de, no ano seguinte, *Axelay* ser mais conhecido pela ascensão do Super Nintendo. Independente da fama, esses títulos são ilustres representantes da extensa linhagem de shmups da Konami, e *Xexex* é o que mais impacta visualmente dos três. Até aquele cara intolerante para gráficos antigos não vai ter do que reclamar. Quase nada.

Você vai carregar muito o tiro só para ver os tentáculos em ação

MECÂNICA TIPO R-TYPE

Nas propagandas, *Xexex* usava a credencial de ser desenvolvido pelo mesmo time de *Gradius II: Gofer no Yabou*. Na prática, porém, a mais evidente influência vem de um jogo da Irem: *R-Type*. Basicamente *Xexex* pegou a ideia dos tiros carregados e um corpo que se acopla e ejeta da nave conforme a sua vontade. Se a R-9 do *R-Type* tem a esfera Force, o veículo Flintlock de *Xexex*

O ataque em espiral ficou exclusivo da versão japonesa

conta com o tentáculo orgânico Flint. Tentáculo? Isso remonta a outro shmup da Irem, *X Multiply*, no qual os braços flexíveis não saíam e aumentavam os tiros.

O sistema de *Xexex* é simples. Um botão dispara e o outro expele o Flint. O tentáculo, que dispensa a coleta de um item e começa junto à nave, ataca como um ferrão de um escorpião, provocando dano continuamente no inimigo – o ideal é arremessar o Flint perto do alvo para conseguir melhores resultados. A vantagem de manter o Flint conectado ao Flintlock é que, além de proteger a frente da neve, dá para carregar os tiros, emitindo uma investida avassaladora com gigantescos tentáculos energizados. E o alcance do Flint será maior se o ataque for antes carregado.

Para deixar as coisas ainda mais complexas, há power-ups, variando o tipo de tiro assim que pegar o item correspondente. A nave também pode aumentar a rapidez com o Speed Up: a velocidade inicial da Flintlock é meio lenta, e colecionando dois

A princesa foi dublada em japonês, e a voz foi mantida no Ocidente

XEXEX: PERFEITO PARA OUVIR

A Konami montou uma vasta discografia de CDs com lançamentos dos mais variados gêneros, e *Xexex* tem a sua contribuição nessa rica história auditiva. Em janeiro de 1992, a King Records publicou o álbum intitulado simplesmente *Xexex*, que traz toda a trilha original, a gravação dos diálogos dos entremeios do jogo e quatro faixas arranjadas em estilo jazz fusion por quatro caras diferentes. Destacam-se: "Battle cry-All Hands to Station!" (da apresentação), em versão de Motoaki Furukawa, e a "Breeze" (da fase inicial), com releitura de Kenichiro Fukui, da banda atualmente extinta The Black Mages, famosa pelos arranjos hard rock de *Final Fantasy*. Quem havia perdido a primeira tiragem pôde recuperar o erro com a republicação que o CD teve em 1998. Hoje, só é possível adquiri-lo em sites de leilão virtual.

O produto musical mais fantástico relacionado ao jogo foi publicado em julho de 1992, como parte da série de álbuns da Konami "*Perfect Selection*". O *Perfect Selecion Xexex* contém 12 faixas do jogo arranjadas por Jun Irie, tecladista da banda Nazo² Project, que, como nos CDs dessa linha, contam com Nazo² Suzuki na guitarra. Além dos dois, o disco possui a participação dos convidados Tomohito Aoki (baixo elétrico; falecido em 2006), Masato Honda (saxofone) e Ken Shima (teclado). São músicos importantes na cena do jazz fusion japonês, ajudando a fazer deste um dos melhores e mais empolgantes CDs da Konami e, que, assim como o jogo, não envelhece. Mesmo 20 anos depois.

Este dragão é uma pintura. Isso que nem vemos o corpo inteiro

desses o veículo fica estabanado, ágil até demais. O Flint ganha tentáculos com o ícone homônimo, chegando ao máximo de três braços.

Um shmup nem precisa de uma trama. Basta uma desculpa para começarmos a sair em disparada pelos ares que já está de bom tamanho. Mais relevante a mecânica e o desafio do que intrigas e personagens em um jogo de navinha. Mas a Konami conseguiu implementar uma história em *Xexex*. Básica que só. A princesa Elaine (dublada pela

Neste planeta rosado, a água desafia a lei da gravidade

Lembra-se das piscinas de bolas coloridas? O sabor da infância

hoje veterana Sumi Shimamoto, a Nausicaä da animação *Nausicaä do Vale do Vento*) do planeta E-Square mandou um pedido de socorro para a Terra, porque foi raptada pelo andrógeno esquisitão Klaus Pachel Bell. A nave Flintlock, acoplada com a misteriosa força biológica Flint, é enviada para resgatá-la. A Konami pensou mesmo que os jogadores gostariam de detalhes do enredo, então, no intervalo das fases, há breves cutscenes com a Elaine pedindo socorro.

O que realmente importa são os estágios. Cada um é um espetáculo à parte, totalmente diferente um do outro, com rotação, transparência, efeitos de escala, um show de sprites. Os chefes, cujos pontos fracos são esferas rosadas à mostra (parecem caviar), merecem uma dose dos aplausos, e o dragão magnífico da terceira fase é digno de ser ovacionado (olhe no topo da página, que beleza!). O único elemento gráfico que ficou para trás são os inimigos vetoriais de cor cinza no quinto estágio. De fato se veem as formas dos polígonos, não é um arredondamento perfeito. Ainda assim, não ofende os jogadores desacostumados com antiguidades poligonais, apresentando o nível dos padrões da era 32-bit, uma geração à frente.

Com tantos shmups e títulos de demais gêneros sendo feitos ao mesmo tempo, a Konami mantinha um grupo gigante de compositores, a maioria de talento fora do comum. Muitos trabalhos são anônimos pelo uso de apelidos, e os créditos de *Xexex* quase não permitem conhecer os responsáveis. No setor de áudio design aparecem as iniciais do primeiro nome e o sobrenome de quatro pessoas, e não dá para saber com certeza a função de cada um. Mas Motoaki Furukawa confirma no site oficial dele que há músicas de sua autoria em *Xexex*. Ele foi o cara da Konami que liderou a banda Kukeiha Club, assumindo a

O que temos aí? Seria este chefe o pai do Polygon Man da Sony?

guitarra em shows pelo Japão, como na série de eventos Game Music Festival, que também atraiu conjuntos de outras produtoras. No repertório, *Xexex* não deixou de faltar nas apresentações. A trilha original de *Xexex* reflete essa ideia de recriar a sonoridade de uma banda, aqui no caso virtual. Não são timbres genéricos de sons eletrônicos; nas músicas é possível identificar, com clareza, imitações de instrumentos reais, especialmente teclado e baixo elétrico. Os temas são marcantes e energéticos, e originaram dois lançamentos em CD (leia nesta página o quadro "Xexex: perfeito para ouvir").

POWER-UPS EXTRAVIADOS

Máquinas de *Xexex* aportaram de forma escassa no resto do mundo. O site arcade-museum coloca o arcade na escala 7 de raridade, sendo 1 o mais incomum e 100 o mais recorrente, baseado em um censo realizado com os membros da página. Um dos mitos proliferados na internet diz que *Xexex* foi lançado nos Estados Unidos como *Orius*. Não procede. A origem dessa mentira pode estar em uma prévia da revista Electronic Gaming Monthly, que assim chamava o jogo. Não se tratava de uma das típicas piadas de 1º de abril da EGM: a Konami chegou a registrar a marca "*Orius*" na época, o que nos leva a deduzir que foi um título provisório.

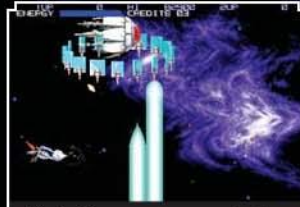
Xexex não mudou de nome na viagem do Japão para os EUA e Europa, mas sofreu alterações. Algumas para melhor, dependendo do ponto de vista, e outras para pior, seja qual for sua opinião.

Existem inimigos nojentos que possuem tentáculos próprios

Seria um cruzamento de papagaio com ornitorrinco o animal?

Na edição japonesa, é o estilo *Gradius* de "tocou na nave, morreu". Uma vez perdendo uma vida, você volta para o checkpoint. Na versão ocidental, o esquema foi facilitado com uma barra de energia, e o regresso após a destruição do Flintlock acontece exatamente do local onde você parou. E, para compensar, não dá para atirar descansando o dedo no botão como no *Xexex* nipônico, exigindo sucessivos toques para os disparos. Já o estrago nos power-ups beira o inexplicável.

Os upgrades foram reformulados, sobrando apenas um item que adiciona uma linha de tiro similar ao normal e outro que acrescenta um par de mísseis teleguiados. São acumulativos, e demora um bocado até que consiga montar um arsenal capaz de varrer os inimigos da tela. Significa, portanto, que o Flint deve ficar muitas vezes acoplado à nave para desferir o tiro carregado. No original, você tinha mais opções de escolha, podendo deixar o Flint na dianteira, enquanto vai avançando aos poucos com um disparo forte de um power-up.

Mísseis teleguiados sempre são uma boa contra naves chatas

Há chefes que não se contentam em dar um tiro. Este é um deles

Fora mudanças superficiais, o *Xexex* ocidental manteve a dublagem japonesa e apresenta legendas em inglês, o que mostra como a Konami procurou não se esforçar muito nesse setor na localização. Pelo menos, há a novidade do multiplayer simultâneo para dois jogadores.

XEXEX ETERNO

Adaptações domésticas na geração 16-bit não passaram da zona dos rumores. Especula-se que o PC Engine e até o add-on em CD do Super Nintendo estariam na jogada. A espera por uma versão caseira de *Xexex* terminaria em 2005, quando a companhia Hamster publicaria um port no Japão para PlayStation 2 como parte da linha *Oretachi Geasen Zoku Sono*, que já inclui títulos da Konami, como *Contra* e *Thunder Cross*. O site Play-Asia colocou *Xexex* em pré-venda, mas o lançamento foi cancelado.

Apesar de não pertencer à série *Salamander*, *Xexex* foi adaptado para um aparelho doméstico em 2007 na coletânea do PSP *Salamander Portable*, que também traz *Salamander*, *Life*

VIAGEM PELA GALÁXIA EM SETE ATOS

Uma das poucas vantagens da versão ocidental de *Xexex* foi que a Konami nomeou direitinho as fases. Antes, na japonesa, só aparecia a mensagem genérica "Charge the enemy" ("Ataque o inimigo"). Contemple as particularidades de cada estágio (ao terminar uma vez, as cores dos cenários e a posição dos adversários mudam também).

1. PLANET ZUVGEAR
Ambiente com cristais esmeraldinos e um fundo verde absolutamente alucinante que não parece ter fim. Hipnótico, fantástico.

2. PLANET DIS
Uma piscina de bolas coloridas? Têm mais cara de serem moléculas que formam ligações químicas e se desprendem para atacar você.

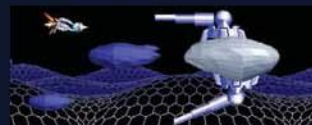
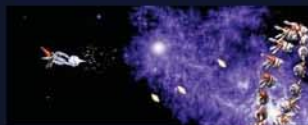
3. PLANET LAEAU LAILE
Neste planeta de atmosfera rosada, a paisagem é composta por ilhas flutuantes que despejam água à frente de luas imensas.

Nada confortável a posição da coitada da princesa raptada

Force, *Salamander 2* e *Gradius 2* (o de MSX). Como só saiu no Japão, é a edição nipônica de *Xexex*, com a possibilidade de adicionar créditos a qualquer hora. Há o modo serviço para definir a dificuldade e quantidade de vidas, além do music gallery para ouvir as músicas – as originais e as faixas em versão MIDI.

A verdade é que a Konami nunca se esqueceu do jogo, faltava uma oportunidade. Entre outros títulos que fizeram alusão ao *Xexex*, *Ganbare Goemon 2: Kiteretsu Shogun Magginesu*, lançado para Super Famicom em 1993, tinha um minigame da segunda fase, com direito à trilha. Mais recentemente, o shmup de arcade *Otomedius*, que conta com personificações das naves de diversos shmups da Konami, teve a personagem Diol Twee como representante de *Xexex*. O port caseiro para X360, intitulado *Otomedius G*, possui um pacote baixável com arranjos do *Xexex*. Todas essas referências só fazem lembrar o quanto *Xexex* desafia o tempo, mandando o peso da idade de mais de 20 anos diretamente para o espaço.

Então finalmente descobrimos a origem da Navi da série Zelda?

4. PLANET ARTERE COEUR
Cenário orgânico e viscoso, repleto de muco e outras gosmas. Incrível existir um caminho transitável em meio à macarronada espacial.

5. PLANET LOGINES
Aparenta ser mais uma simulação de realidade virtual, com paisagens cibernéticas formadas por montanhas em wireframe.

6. WARP
A fase se passa no vazio do espaço. Quando menos se espera, a nave dispara freneticamente, deixando rastro das estrelas.

7. PACHEL BELL II
Você atravessa um cruzador espacial colossal, cheio de fios e circuitos, até enfrentar o aterrador inimigo final, você sabe quem.

TURBO ESPRIT

O embrião de Grand Theft Auto para ZX Spectrum permitia dirigir livremente pelas ruas da cidade (na visão do motorista) para deter traficantes de drogas

Por Alexei Barros

Entrar em uma mísera rua requer treino e precisão

TURBO ESPRIT

- **Ano:** 1986
- **Publicação:** Durell Software
- **Desenvolvimento:** Durell Software
- **Plataforma de Origem:** ZX Spectrum
- **Versões:** Amstrad CPC e Commodore 64

A partir da geração do PlayStation 2 aconteceu um crescimento de jogos no estilo sandbox. São os chamados clones de *Grand Theft Auto III*. É você, um veículo, a cidade e muita liberdade. A livre exploração de um ambiente urbano no controle de um carro foi algo que *Driver* fez anteriormente. E, antes de *Driver*, existiu *Turbo Esprit* para o microcomputador ZX Spectrum.

O BERÇO DA REVOLUÇÃO INGLESA

Se você leu na **OLD!Gamer #3** sobre *Knight Lore*, que difundiu a perspectiva isométrica, sabe da capacidade do ZX Spectrum, apesar da limitação de cores. A máquina, que é mais conhecida no Brasil por meio dos clones TK90X e TK95, não foi muito popular aqui, mas simboliza o auge da cena do desenvolvimento de jogos britânico, que obteve proezas extraordinárias que não repercutiram como os avanços dos japoneses e norte-americanos.

LIVRE DA LINEARIDADE

Dar ao jogador a liberdade de como e quando realizar a tarefa proposta pelo jogo parecia ser um exagero se os próprios programadores não usufruíam de tanta liberdade na produção pelas restrições da época. A falta de opções forçava a criatividade e, então, na década de 1980, notou-se uma variedade de jogos que permitiam escolher qual

Os veículos dos civis realmente seguem a sinalização de trânsito

caminho tomar dentre vários e não só um único e obrigatório. O ano de 1986 concentrou jogos desse modelo emergente com representantes em diversos gêneros: *The Legend of Zelda*, *Dragon Quest*, *Metroid*, *Darius* e *Out Run*. E, também em 1986, longe dessa badalação do NES e dos arcades, teve *Turbo Esprit* (lê-se "Turbo Espri").

O plano não era montar uma corrida com bifurcações da pista, o que *TX-1*, arcade de F-1 da Tatsumi, realizou antes mesmo de *Out Run*, em 1983. "Basicamente, eu queria criar um game em que o jogador pudesse dirigir em uma cidade em tempo real", afirma Robert White, o fundador da Durell Software, desenvolvedora de *Turbo Esprit*, à revista Retro Gamer (edição #36). White jogou a bomba nas mãos de Mike Richardson, programador em que ele confiava plenamente e sabia que podia transformar a ideia em realidade.

Cidade é movimento, tráfego, pedestres, carros. Richardson entendeu isso e deixou o ambiente crível ao pôr pessoas, semáforos, veículos que respeitam a sinalização, cavaletes de trânsito, postes de iluminação, pessoas em escadas...

Turbo Esprit não mostra apenas o seu carro vagando na cidade. Você observa as ruas pelo interior do veículo, como se estivesse sentado no banco do motorista – com a direção à direita, afinal dirigimos no Reino Unido. O carro controlável aparece no para-brisa, e o jogo se sucede na bizarra visão simultânea em primeira e terceira pessoa que funciona bem.

A riqueza de detalhes impressiona. Não aparecem as mãos e braços do motorista, mas o volante vira conforme o carro muda de direção. O painel apresenta velocímetro, medidor do tanque de combustível, pisca-alerta etc. O programador até conseguiu criar o retrovisor, como revelam imagens divulgadas nas propagandas do jogo. Porém, o espelho teve que ser descartado pela lentidão de duas cenas processadas ao mesmo tempo.

A consulta no mapa deve ser rápida, porque o jogo não pausa

NO ENCALÇO DOS TRAFICANTES

Após a conclusão do sistema 3D, White e Richardson trabalharam juntos para pensar quais os objetivos que o jogador cumpriria na cidade. A Durell não queria ser a Rockstar de seu tempo e inserir

Cuidado! Não dá para avisar que está passando. Não há buzina

temas controversos. Havia um bom motivo para isso. A esposa de Robert White repudiava a violência nos jogos, então eles tinham que tomar cuidado com sangue. Ainda assim, *Turbo Esprit* é levemente violento e polêmico. Os dois chegaram ao consenso de que o personagem controlado pelo jogador seria um agente especial que foi encarregado de desmantelar incansáveis traficantes de drogas.

O protagonista de *Turbo Esprit* é o mocinho da história, e nem se compara com o que a Rockstar faria anos depois com a série *Grand Theft Auto*, em que há missões de venda de substâncias ilícitas para o jogador cumprir, como em *GTA: Vice City*.

Turbo Esprit também permite que você dê um rolê na cidade

Você escolhe uma entre quatro cidades – Wellington, Romford, Gamesborough e Minster –, e dirige à paisana pelas ruas em busca dos meliantes. Além de poder bater nos carros para pará-los, o seu automóvel dispõe de uma metralhadora acoplada de munição interminável.

O veículo blindado vermelho, imune aos disparos, é o que fornece a mercadoria para quatro carros azuis que vão distribuir a droga. A negociação geralmente ocorre no centro, e o ideal é esperá-la ser realizada. Se ficar muito perto, a troca não acontece. Se a permuta for efetuada, você deve deter os automóveis azuis e o vermelho antes que fujam da cidade. É possível avariar o fornecedor antes do acordo dos delinquentes com batidas. Só que assim os distribuidores param as atividades e é perdida a chance de ganhar a pontuação se você pegar um por um dos traficantes. Para completar, há carros roxos que saem em alta velocidade e tentarão atirar no seu carro. Os demais veículos, o seu e os dos civis, são todos de lataria preta. O jogador também tem que olhar o combustível; se o tanque esvaziar, é game over. Para reabastecer, é necessário parar no posto de gasolina, coisa que até hoje não existe na série *GTA*.

E você achando que ao jogar estaria livre do trânsito pesado...

Como saber onde os bandidos estão? Mensagens de suporte na parte inferior da tela fornecem o status da missão e a localização dos detratores. Consultar o mapa, que é atualizado em tempo real como em um GPS, é essencial, e não pense que ao vê-lo a ação pausa, porque o jogo continua rolando normalmente, com sério risco de provocar um acidente.

A inspiração para os mapas e do conceito inicial que se tornaria *Turbo Esprit* proveio de algo... curioso. "Antes de começar a Durell, eu trabalhei para a Autoridade Regional de Saúde de Oxford, onde nós fazíamos projetos de hospitais. Usávamos um modelo integrado no qual você digitava os dados e isso ia gerar mapas 3D de hospitais",

SENHOR VOLANTE

Veja o que significa cada detalhe do painel do seu Lotus Esprit.

PISCA ALERTA
Ao dar o sinal para virar, a luz verde do painel vai piscar e dá até para ver no seu carro um ponto piscante simulando a lanterna traseira.

MEDIDOR DE COMBUSTÍVEL
Preste atenção no nível de combustível. Se acabar, já era. Dá para encher o tanque, de graça, parando em um posto de gasolina. Bons tempos...

TACÔMETRO
Contador de rotações do motor. Vale mais como perfumaria. Com tantos bandidos para prender, você não vai se importar com nada disso.

VELOCÍMETRO
Como é no Reino Unido, a medida de velocidade é em milhas por hora.

MEDIDOR DE TEMPERATURA DO MOTOR
O motor esquenta quando o carro leva muitas pancadas e pode chegar ao ponto de fundir o motor (o que custa uma vida do jogador).

conta Robert White. "A ideia era mapear os dados uma vez para poder visualizá-lo de formas diferentes, e foi daí que veio a ideia básica de *Turbo Esprit*."

Os comandos, configuráveis para teclado ou joystick, são para acessar o mapa, acelerar, frear, atirar e virar para a esquerda ou a direita – o câmbio é sempre automático. Virar entenda mudar de faixa. Para fazer uma curva de 90º a fim de entrar em uma rua perpendicular, por exemplo, é preciso apertar o lado escolhido com o botão de tiro – não dá para disparar durante a curva. Não é uma movimentação fluida e, se você quiser dar um cavalo de pau, pode tirar... o cavalo da chuva.

No Amstrad CPC, o jogo perdeu detalhes, mas ganhou cores

O jogador não tem licença para matar inocentes. Atropelar pedestres e destruir carros civis dão pontos de penalização. Em vez de descontar os pontos normais adquiridos ao efetuar as missões, os pontos de penalidade são somados e exibidos em um ranking próprio. "Para realmente tentar a missão é preciso esforço e inteligência, e algumas pessoas não gostam de fazer isso, então eu adicionei algumas coisas extras para ver e fazer", revela White. É a técnica para espairecer que

A adaptação do Commodore 64 é como um calhambeque podre

muitos aplicam em *GTA*: ignorar as missões temporariamente e causar catástrofes na cidade virtual até quando a polícia acabar com a loucura destrutiva.

Hoje em dia, as montadoras evitam licenciar os carros em jogos polêmicos. Só nos de corrida e olhe lá. A série *GTA* sempre usou imitações. Veja só o que aconteceu com *Turbo Esprit*: a Durell tinha uma agência de publicidade em Norwich, perto da fábrica da Lotus, e os publicitários tiveram a ideia de usar essa marca no jogo – isso perto do fim do desenvolvimento. A Lotus aceitou, e o interessante é quanto foi gasto no ajuste. "Foi uma propaganda de graça para o principal modelo deles. Não era um acordo com dinheiro ou coisa parecida – as coisas eram muito mais inocentes naquela época", afirma White. Mike Richardson foi até a Lotus para tirar fotos dos carros e retocar os pixels do veículo para deixá-lo o mais parecido possível com o Esprit. Ele não considera o painel do jogo uma réplica perfeita, mas há certa semelhança com o modelo real.

A parte sonora é bastante limitada. A melódica faixa-tema toca na introdução e a mesma composição é reproduzida na

As imagens usadas nas propagandas ainda mostravam o espelho retrovisor do carro

breve vinheta antes de a missão começar, e no jogo mesmo não há música. Os ruídos dos tiros, da aceleração e das derrapadas são sutis, e faz falta o ronco do motor quando você corre a 200 km/h no completo silêncio.

ESPÍRITO VENCEDOR

Turbo Esprit levou dez meses para ser concluído, maior tempo que Richardson gastou na confecção de um jogo, e ele não se sentiu pressionado pelo prazo. Robert White calcula que *Turbo Esprit* vendeu cerca de 50.000 cópias no lançamento original, o que não contabiliza as vendas nas republicações e coletâneas. O sucesso é atribuído aos elogios da crítica especializada britânica da época. "*Turbo Esprit* é um simulador espetacular que você joga como um sofisticado arcade 3D. O autor se empenhou nos efeitos realísticos e suaves que fazem deste jogo um dos melhores simuladores do mercado", analisa John Gilbert na

Veja o carro azul dos traficantes aí. Não perdê-lo de vista é o ideal

edição #50 da revista Sinclair User. A mesma publicação analisou o jogo no relançamento na edição #86, e o escritor do review, Tony Dillon, foi mais longe: "Um dos melhores jogos já lançados, em minha opinião, e, se você não comprá-lo, você é muito estúpido". Isso porque *Turbo Esprit* custou na republicação £ 2,99 (hoje dá uns R$ 9). O original saiu ao preço de £ 8,95 (cerca de R$ 27).

As conversões não ajudaram, apesar de serem mais coloridas do que a versão do ZX Spectrum. Se a edição do Amstrad CPC é até aceitável, embora tenha perdido detalhes no painel, a do Commodore 64 foi achincalhada. "Este é um dos jogos mais chatos que já joguei", diz Gordon na revista Zzap! de edição #49. "A coisa toda é representada usando gráficos péssimos e efeitos sonoros desprezíveis... De fato, francamente, é lixo. Evite – ou você vai se arrepender".

Turbo Esprit não é o único título responsável pela origem da fórmula dos jogos de mundo aberto, isso se delimitarmos a temática urbana e realista. A história do gênero sandbox não deve ser definida por uma estrada linear, e sim por vários caminhos, alguns até desconhecidos – mas, vamos sempre lembrar que, percorrendo esses becos escuros está um carro veloz de modelo Lotus Esprit pilotado por um corajoso agente especial.

PUYO PUYO

(MEGA DRIVE, 1992)

DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

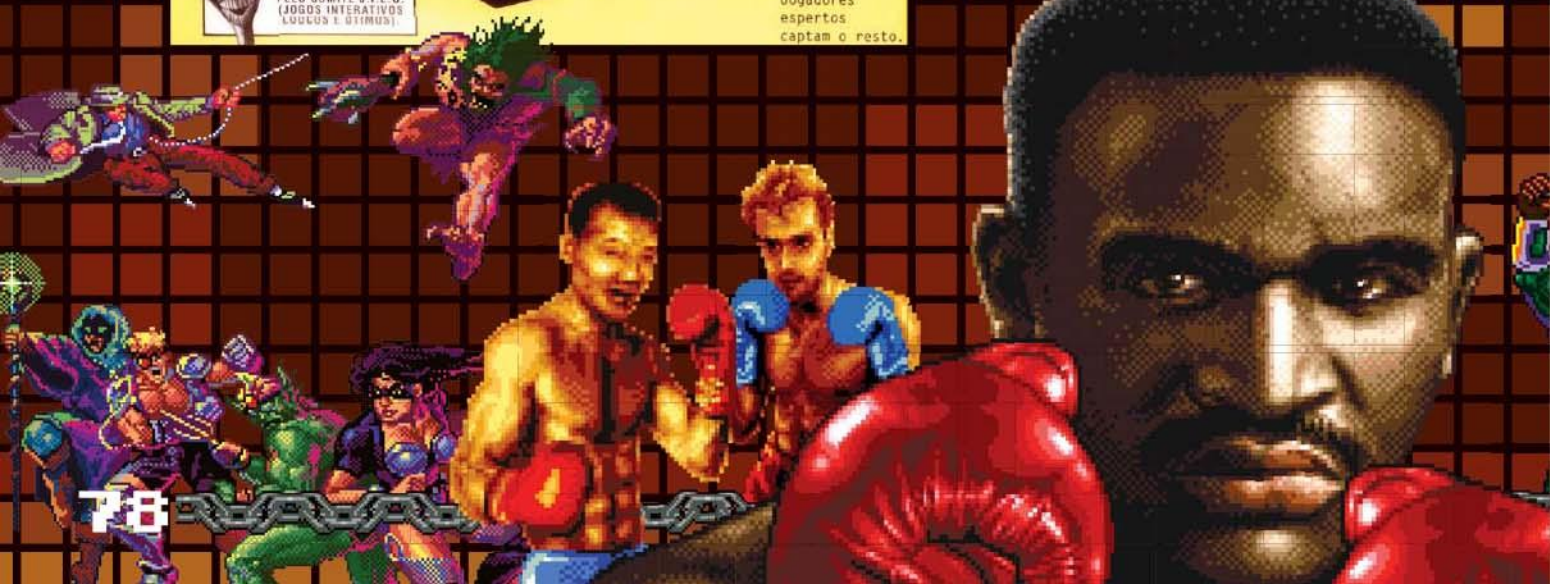
(GENESIS . 1993)

Um puzzle baseado no desenho animado Adventures of Sonic the Hedgehog, mas sem o Sonic. *Dr. Robotnik's Mean Bean Machine* é um jogo bastante improvável que não foi criado na Sega. É, na verdade, modificação do *Puyo Puyo* da desenvolvedora Compile. A fórmula consiste em agrupar quatro feijões (ou puyos) da mesma cor para que outras peças caiam, unindo-se a outros feijões. Com reações em cadeia, você envia feijões transparentes que vão entupindo o grid do adversário. Pegando a manha, é puro vício. *Dr. Robotnik's Mean Bean Machine* superou o *Puyo Puyo* original pelo carisma dos robôs do vilão, e a Sega gostou tanto da experiência que comprou os direitos do *Puyo Puyo* para lançar os jogos mais recentes da série.

SEGA ACTIVATOR

Você com certeza vai arranjar tempo para xingar a Sega por esta coisa não funcionar direito

SEGA ACTIVATOR

- **Fabricante:** Sega
- **Preço:** US$ 150 (incluía *Eternal Champions*)
- **Sistema compatível:** Mega Drive
- **Lançamento:** 1993
- **Slogan:** Jump Into the Action ("Pule dentro da ação")
- **Jogos compatíveis:** todo o catálogo do Mega Drive
- **Prometia:** controlar o jogo com movimentos do corpo
- **Trouxe:** frustração pelo mau funcionamento e dores nos braços e pernas em sedentários desavisados

O periférico em forma de octógono que usava os movimentos do seu corpo para controlar personagens e não passou de um precursor desajeitado do Kinect

Por Douglas Pereira

Uma característica excelente do início dos anos 1990 é que ninguém parava para pensar quão estúpida uma tecnologia poderia ser. A falta de senso de ridículo fazia parte do processo, pois éramos abençoados só por alguém conseguir realizar algo. Se funcionasse, mesmo que de forma incompleta, já estava bom para ser lançado, porque, afinal, deviam ter gastado uma fortuna em pesquisa.

O Sega Activator segue esse pensamento à risca de tal modo que chega a ser engraçado. Talvez o acessório mais infame do Mega Drive, o Activator, era o Kinect em uma época em que celular era artigo de luxo. Quase tão famoso quanto o periférico é o incrível vídeo de instalação, que, durante quatro minutos cheios de piadinhas, tenta ignorar o fato de que essa aberração era muito sensível a qualquer lugar que não fosse um estúdio bem controlado.

Baseado no instrumento musical Light Harp inventado pela dupla Asaf Gurner e Oded Y. Zur, o conceito da tecnologia do Activator era mandar raios infravermelhos até o teto, que, quando fossem interrompidos, valiam como um aperto de botão. Simples, nada de tentar simular movimentos ou algo do tipo. O acessório era composto por sete peças comuns e uma peça mestra (que devia ficar de frente para a TV), formando um octógono no chão. Primeiro ponto: o seu teto não pode ser nem muito baixo, nem muito alto (2,4 a 3,6 metros é o ideal) nem ter elementos metálicos ou espelhos, para a luz não refletir em lugares errados.

A iluminação do ambiente precisa ser constante e sem lâmpadas fluorescentes. Para facilitar, o manual recomenda que você jogue vestindo meias ou calçados com solados de cores claras. Certo, até aí, nada muito sério.

Cada um das peças servia como direção ou botão do controle normal (o de três botões). Duas peças faziam a vez do botão A, e, ao ativar as duas ao mesmo tempo, o botão Start era acionado. O legal é que essas duas peças ficavam atrás de você, e esta era a posição necessária para começar a maioria dos jogos:

Mas o bom é que, após ligar o Activator na tomada (sim, isso mesmo) e no console, chegava o ritual da calibragem:

1. Fique a um metro de distância do Activator.
2. Ligue o Mega Drive.
3. Espere 20 segundos ou até que a tela de press start apareça.

Pronto. Estranho, mas simples, certo? Então você não vai se importar de fazer isso... cada vez que ligar o console ou trocar de jogo!

Qualquer jogo podia ser usado. Os antigos apenas substituíam os botões por ativações equivalentes. Porém, a partir do lançamento, vinham com suporte nativo ao Activator jogos de luta e beat'em ups.

Mentalize o esquema ao lado. Já imaginou como seria jogar Sonic desse jeito?

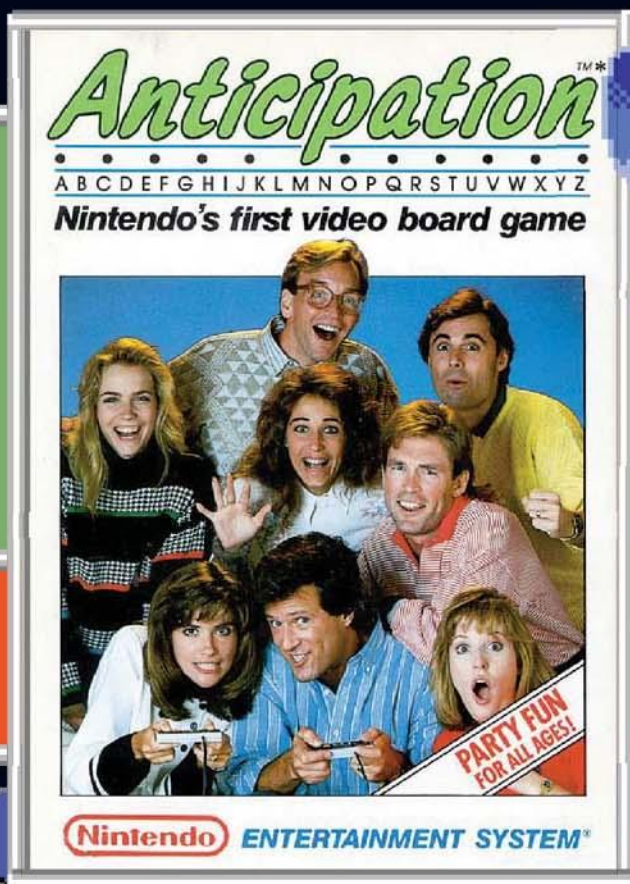
Nesses jogos, você quebrava o infravermelho em cima, com os braços, ou embaixo, com os pés, registrando dois tipos diferentes de movimento. É claro que nada disso funcionava muito bem, a ponto de o próprio vídeo de instalação ter a cara de pau de dizer: "você pode ter problemas, mas essa é a primeira vez que você usa seu corpo para controlar um jogo, então dê um desconto." Ahhh, Sega...

DESATIVADO POR FALTA DE USO

A caixa do Sega Activator prometia que você mexeria o corpo para controlar lutadores no *Mortal Kombat*, *Street Fighter II': Champion Edition* e *Eternal Champions*, este último incluso no pacote e título que a Sega usou para promover o Activator. Além dos três, a parte de trás da embalagem recomendava usar o Activator nos jogos com o selo "Activated" que supostamente aproveitavam melhor o periférico: *Streets of Rage 2*, *Greatest Heavyweights* e *Best of the Best: Championship Karate*.

O problema é que nem todos os títulos mencionados tinham o símbolo na capa e muitos manuais dos jogos de pancadaria não mencionavam algum atrativo que o Activator poderia oferecer. Fora dessa leva, já em 1994, tem um solitário *Streets of Rage 3*, que detalhava os comandos do Activator no manual.

A "empolgação" de um dos programadores de *Eternal Champions*, Steven Lashower, mostra que nem os próprios caras da Sega acreditavam no negócio, como ele revelou em entrevista ao site Sega-16. "Chris Warner, diretor técnico da Sega Interactive, foi quem trabalhou na programação do Activator [para o *Eternal Champions*]. [O programador-líder] John Kuwaye e eu explicamos para o nosso produtor Mark Nausha que estávamos 'muito ocupados' para entender como o hardware do Activator funcionava", afirma. "A verdade é que nenhum de nós queria fazer isso. Então, o Mark pegou o pobre Chris para trabalhar nisso". Chega a ser engraçado.

Atores assustados e uma agente perfeitamente à vontade

ANTICIPATION (NES)

"Diga Xissss", é o que o fotógrafo deve ter dito. Ou então: "Façam cara de bobo". Não era, ou melhor, não é comum a capa de um jogo estampar fotos dos jogadores para mostrar as reações deles. A Rare, quem diria, fez isso com *Anticipation*, um jogo de tabuleiro em forma de cartucho com multiplayer de até quatro pessoas – podem ser indivíduos imaginários, controlados por Inteligência Artificial. O mais curioso é que todos na foto são jovens, não adolescentes ou crianças, mostrando já em 1988 que videogames não são um entretenimento reservado somente à infância. A inscrição na capa também garante a diversão para todas as idades. Agora, qual a razão para a loira à direita ter ficado tão apavorada? O que será que só ela viu?

JOANNA MAIS QUE PERFEITA

Os japoneses em geral não são de jogos de tiro em primeira pessoa, gênero popular aqui, nos EUA e em todo o mundo. Sem se importar com as preferências da maioria, a Nintendo publicou *Perfect Dark* no Japão. E lançou com uma capa mais bacana, que perdoem os belos olhos azuis da Joanna Dark na versão americana. Na capa nipônica, a vermelhidão do ambiente nos faz acreditar que a protagonista não está em sua sala de estar, e sim em um laboratório fotográfico. De um lado da poltrona, uma escopeta ficou encostada. Pelo jeito, ela não deve achar isso perigoso. Do outro, tudo leva a crer que a moça, com uma pistola na mão, está de olho em uma barata para matá-la a tiros.

PAPER MARIO

Inicialmente chamado de *Super Mario RPG2*, *Paper Mario* deu continuidade às aventuras do encanador no território dos RPGs, gênero com poucos representantes de expressão no Nintendo 64. Na onda do bom humor dos diálogos e dos personagens, a Nintendo fez esta propaganda minimalista em papel para recortar na sua revista.

ASTRO BLASTER

Quem disse que só os ratos das casas de arcade jogam shmups? O flyer do jogo de navinha *Astro Blaster* provava o contrário ao colocar uma vovozinha e a faxineira para jogarem provavelmente quando o estabelecimento já estivesse fechado. Isso mesmo. A Sega pensava à frente de seu tempo em 1981, ao considerar outros públicos além do convencional.

Sem dó e nem piedade, o anúncio diz para cortar a revista. Não faça isso, vai estragar o seu exemplar.
cut here
O Mario está fazendo cara de quem quer ser colado na parede, mas deixe-o aí, fazendo papel de bobo na propaganda.
cut here
Ainda tem o segundo ponto de corte... Haja insistência. E o que fazer com um Mario de papel?
Sem loja online, esta era a opção que mais chegava perto de uma demonstração do jogo. Ou não.
Free demo.
Mario's back with a paper-thin look in his own RPG adventure. This time he's got new sidekicks and over 200 badges and items for new abilities and attacks. Which means he may be paper, but he ain't no lightweight.